

июль 2010 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 10007

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор

Анонс

Кино

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

ALPHA PROTOCOL

blur





НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

Ох и тяжелым выдалось начало лета: сессии, защита дипломов, централное тестирование, последние и поэтому самые тяжелые рабочие дни перед отпусками, новая газовая война с Россией, парад на 3 июля без военной техники, происки погоды с ливнями и адской духотищей, в конце концов. Но при всем этом (и многом другом) редакция "Виртуальных радостей" и не думала унывать, размокать под дождями и зажариваться на солнцепеке и представляет тебе сейчас на удивление — лето ведь! — информативный номер. Кроме довольно большого — по крайней мере, для июльского выпуска — количества обзоров, наши авторы выдали на-гора на редкость внушительный объем новостей: все-таки, кроме всего прочего, в июне прошла игровая выставка E3, на которой было показано много чего вкусненького.

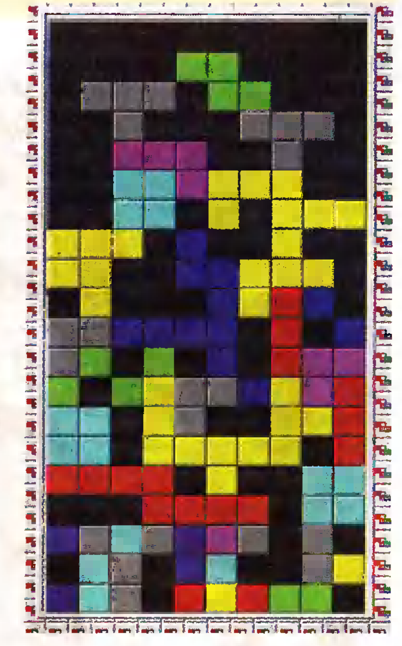
На этом, пожалуй, шеф-редактор газеты позволит себе откланяться (последние рабочие дни перед отпуском!), традиционно пожелав всем читающим эти строки по-настоящему летнего настроения, бур-р-рной жизнедеятельности и, конечно же, благосклонности госпожи Удачи.

В 2011-ом мы снова вернемся к ремеслу градостроения

Анонсы

Новая "большая" Лара?

Новость на грани слухов от источников, приближенных к разработчикам: вроде как Crystal Dynamics приостановили работу над игрой "по мотивам" Lara Croft and the Guardian of Light и уже вовсю корпят над созданием очередной "большой" игры про приключения секс-символа игровой индустрии. По идее, игра создается для PC, Xbox 360 и PS3 и должна увидеть свет к рождеству 2011 года. Никаких официальных комментариев по поводу этой новости нет, поэтому подождем как минимум конца года, когда выйдет или не выйдет скачиваемая Lara Croft and the Guardian of Light.



2034 году в метро — быть

Одна из шишек THQ Дэнни Билсон проговорился в интервью насчет будущего бренда по мотивам книг Дмитрия Глуховского. Как и ожидалось, удовлетворенные продажами "Метро 2033" издатели засадили 4A Games за разработку сиквела, который, как ни странно, носит название "Метро 2034". На разработку проекта отведено около двух лет, все главные платформы — включены, поддержка 3D-формата — будет.

Тетрис: Перезагрузка

"Тетрис" — это игра-легенда и по совместительству золотая антилопа для ее разработчика Алексея Пажитнова и его компании Tetris Company. Все это время, практически с 1984 года, Алексей вроде бы только и делал что продавал патенты на производство игр с приставкой "Тетрис", ан нет, уже на протяжении как минимум десяти лет программист работает над созданием новой части игры. И главной ее фишкой должен стать — только не падайте! — мультиплеер. "Когда это будет сделано — вам это понравится", — именно таким образом Алексей прокомментировал свои наработки. Похоже, нас ждет что-то ну очень удивительное.

Города-2011

Казалось бы, после полного провала градостроительного симулятора Cities XL, а точнее глобальных планов разработчиков на его онлайн-составляющую в студии Focus Home Interactive должны были глубоко задуматься над тем, что делать дальше. Но, видимо, решив все-таки во что бы то ни стало добиться своего, они анонсировали прямое продолжение игры под названием Cities XL 2011. Примерить кепку мэра города мы сможем в начале следующего года.

MDK2 в новом формате

Interplay потихоньку возрождается. Денег на финансирование крупных проектов — за исключением Project V13 — у издателей нет, поэтому они пополняют свою казну выпуском классических игр в HD-формате. Так, совсем недавно увидела свет обновленная версия приключений знаменитого червяка Джима в Earthworm Jim HD, а теперь на PC и Wii спешит новое рождение второй части культовой трэш-шутер-серии Murder Death Kill. MDK 2 HD, за обновление которой отвечает компания Beamdog (а в ее составе сейчас немало людей, работавших над оригиналом), выйдет в конце этого или начале следующего года. А вот первую часть серии в новом формате мы навряд ли увидим — издавалась она не только Interplay, а договориться с остальными издателями, похоже, не получилось.

Еще одна Call of Duty в производстве

Конвейер вновь запущен. Полуразваленная Infinity Ward корпеет над созданием дополнительного контента для Modern Warfare 2, Treyarch работает над Call of Duty: Black Ops, а теперь к этому списку подключились и недавно завербованные Activision Sledgehammer Games, в чьих цехах уже началась разработка какой-то игры в знаменитой серии. Собственно, что именно за игра — неизвестно, но, думается, анонс не заставит себя долго ждать. Мы можем даже предсказать дату выхода — осень следующего года.



Black Ops — не единственная находящаяся в разработке новая Call of Duty

Безумие МакГи возвращается

Более года назад прозвучала официальная новость о том, что именитый игровой режиссер Американ МакГи договорился с Electronic Arts по поводу разработки продолжения своего кроваво-безумного шедевра American McGee's Alice. Вот только до этих дней больше ничего про сиквел известно не было и даже не было ясно, ведется ли разработка. И вот EA намекнули нам, что с проектом все в полном порядке, зарегистрировав торговую марку Alice: Madness Returns. А о какой еще игре может идти речь с таким-то названием!? Остается только дождаться хоть какой-то конкретики.

Тотальная война никогда не заканчивается

Не пришлось даже ждать E3. Кто-то из издательского дома SEGA выпустил в объятия всемирной паутины официальный пресс-релиз о новой стратегической игре от The Creative Assembly. Как оказалось, это, конечно же, очередная игра в серии Total War, но вовсе не официальные сиквелы Rome или Europe, чего можно было ожидать, а Shogun 2: Total War. А это означает, что нам предстоит вернуться в средневековую Японию и принять участие в войнах периода феодальной раздробленности. Главные нововведения, а точнее улучшения — это продвинутый искусственный интеллект и куда более красивая графическая оболочка. Остальное — мелочи. Радостная весть, конечно, но нам было бы куда приятнее осознавать, что британцы устремились к новым горизонтам — к Total War на танках какому-нибудь...

Газа и игр!

У издателей из нашей восточной страны-соседки всегда есть что анонсировать, да только в оновной своей массе подобные анонсы вообще никому не интересны: детские игры, казуалки и прочее. Однако бывают и приятные исключения — холдинг "1С-СофтКлаб" официально заявил, что нынче находятся в разработке сиквел неплохого стелс-экшена под названием "Смерть шпионам" от Haggard Games и триквел известной космической игры сборного жанра — "Звездные волки 3: Пепел победы". Первая игра выйдет на PC и Xbox 360 в конце этого года и перенесет нас во времена "холодной войны", заставив поскитаться по миру, выполняя различные шпионские поручения. Второй проект, появление на свет которого обязано успеху фанатского дополнения ко второй части серии под названием "Гражданская война", выйдет также в конце этого года. Разработкой "Пепла победы" занимаются Elite Games Team.

Проклятье семьи Гордонов действует

Не успела вторая часть адвенчуры Black Mirror порадовать фанатов и вогнать в пучины отсутствия интереса новых игроков, как издатели из Cranberry Productions анонсировали Black Mirror 3. Новая детективная история про убийства и иже с ними, да все те же места — знаменитый фамильный замок и Уиллоу Крик. И все те же технологии с трехмерными моделями, отплясывающими на двухмерных "задниках". Разработкой занимается студия dtp, релиз игры намечен на конец этого года.



"Маленькой" Ларе суждено погибнуть в угоду "большой"?



Шпионы тоже будут умирать

Дайджест

Make love, not World of Warcraft

Новости бегут, летят и текут относительно World of Warcraft. А сейчас уже заговорили о том, что когда-нибудь для игры смогут отменить платную подписку. Во всяком случае, именно об этом заикнулся ведущий дизайнер Blizzard Том Чилтон в одном из своих интервью. Впрочем, радоваться пока не стоит: проект могут перенести на фундамент условно-бесплатной подписки только в двух случаях. Первый и самый невероятный — кто-то в ближайшее время сумеет скинуть World of Warcraft с пьедестала на рынке MMORPG. Второй и вполне реальный — "Метелица" выпустит в свет свой новый проект этого же класса. Причем в пользу последнего говорят многие мелочи: никто не скрывает, что у Blizzard есть планы относительно новой многопользовательской игры, а на сайте компании в разделе вакансий уже давно ищут работников с опытом в этой сфере. Но это дело не ближайших лет: все мы знаем, что эти разработчики могут корпеть над игрой пятилетками. Ну а сейчас готовится к выходу дополнение Cataclysm, закрытое бета-тестирование которого уже началось, поэтому попытка преодолеть уже несколько лет не растущий рубеж в 11 млн. подписчиков будет, а уж по ее результатам можно будет что-то прогнозировать. Зато появился новый девайс для всех фанатов игры: при помощи устройства-педали Top Chat игроки смогут общаться не отрываясь от манчкинства и прочих рейдов по подземельям — отрада для любого нерда. Воистину, "he has no life".

Fable 3 в виде сериала


Fable 3 будут продавать по кусочкам

Вот уж никогда не подумали бы, что Microsoft когда-нибудь начнет столь трепетно относиться к своей целевой аудитории. Про всестороннюю поддержку PC-гейминга мы уже заикнулись, а вот еще одна приятная весть: как и в бытность Fable 2, третья часть этой игры спустя некоторое время после релиза начнет продаваться по частям. Причем первый эпизод игры будет бесплатным, а вот за остальные придется раскошелиться на 2-5 американских долларов. Что ж, весьма честно и справедливо, хоть и мы отлично понимаем, что таким образом медиамагнаты в первую очередь заботятся о себе — от Fable III они собираются поиметь минимум 150 млн. долларов. Но все же — вам-то, может, и смешно, а у нас трещат по швам стереотипы: империя зла превращается в любовную корпорацию!

Global Agenda станет бесплатной

Точнее, условно-бесплатной: подписка не будет стоить игрокам ни гроша, а вот за клиент и "дополнительные возможности" (иначе говоря, за все самое вкусное) придется ракошелиться. Впрочем, тут к шаманам не ходи — ясно, что у Global Agenda начался обратный отсчет. Не понятно, смогут ли такие методы привлечь новых игроков, но можно смело говорить о том, что если не смерть в ближайшее время, то жалкое существование игре обеспечено. Рынок MMO-развлечений жесток, но надо что-то новое предлагать, а не выпускать кальку на Team Fortress.


Fallout Online обзавелся сайтом — хоть какие-то подвижки...

Global Agenda явно не в хорошем состоянии

Fallout Online прописался в интернете

Сквозь судебные склоки и прочий юридический бред тот самый Fallout Online от Interplay тихо и спокойно движется к нескорому еще релизу. Новый шаг — это открытие тизер-сайта, расположенного по адресу www.fallout-online.com. Ничего особо интересного там нет, но как факт того, что работа над игрой не прекращается, эта новость приятна. Ну а бета-тест игры по-прежнему планируется где-то на 2012 год.

Crysis на зависть, с надеждой на будущее

Одна из надежд PC-гейминга приказала долго жить. Project Offset, дразнивший нас сногсшибательной графикой и революционной физикой, был закрыт и похоронен вместе с разработчиками. Если кто не в курсе, то сей фэнтезийный экшен от Offset Software должен был наглядно продемонстрировать колоссальные возможности оборудования под маркой Larrabee от Intel. Однако хардварные гиганты проект закрыли, поэтому и продвижения этих чипов при помощи игр не будет — соответственно, и надобности в Project Offset уже нет. Однако разработчики решили не сдаваться и под предводительством своего лидера Сэма МакГрета основали студию Fractiv LLC с целью продолжить начатое дело. Убийца CryEngine на горизонте?

План Молинье

Что там "план Путина", когда у Питера Молинье запланированы на лет десять вперед величайшие свершения в сфере виртуальных развлечений. И если раньше мимо его заверений еще можно было пройти, то сейчас, после анонса Fable 3 на PC, уже волей-неволей начинаешь прислушиваться. Так вот, Питер вынашивает планы по поводу возрождения собственного симулятора бога в линейке Black & White. "Очень интересная серия игр. Может быть, мне и стоит в будущем вернуться к работе над ней. Но это только мои мысли на этот счет", — сказал лучезарный. Правда, если он со своей командой и вернется к этой линейке, то это будет только после релизов Fable 4 и Milo & Kate. "Проблема лишь в том, что сейчас у меня больше самих идей для игр, чем времени для их разработки. Я бы хотел сделать что-нибудь в духе Black & White. Я бы хотел сделать Fable 4. Я бы хотел продолжить работу над Milo & Kate, но у нас есть только ограниченное количество ресурсов и времени", — сокрушается Питер.

Индустрия

Исландское вторжение в Британию

Авторы знаменитой космической MMO-игры EVE Online — исландцы из CCP Games — открыли подразделение своей компании в славном английском городе Ньюкасле. CCP Newcastle, во главе которой стал один из боссов покойной ныне Midway Games Ричард Смит, как ожидается, будет оказывать всевозможную поддержку филиалу компании в Шанхае в разработке амбициозного MMOFPS под названием DUST 514. Основной фронт работы новоиспеченной студии — подгонка и совершенствование игровых движков, в частности Unreal Engine 3.0, под нужды основных разработчиков. Что же, надеемся, что в Ньюкасле засели профессионалы, а не бывшие подмастерья из бывшего же отделения Rebellion в Дерби. Если что, по поводу DUST 514 никаких новостей нет: это по-прежнему многопользовательский шутер во вселенной EVE Online для консолей нового поколения и, возможно, "персоналок".


CCP Newcastle поможет CCP Games лепить DUST 514

Square Enix нацелилась на социальные сети

И без того одни из самых успешных издателей — японцы из Square Enix — наметили себе для штурма новые горизонты. Как заявил исполнительный директор корпорации Йоичи Вада, его компания в ближайшее время вплотную займется разработкой игр для социальных сетей и прочих условно-бесплатных сетевых развлечений, а также будет больше внимания уделять онлайн-дистрибьюции. По словам Йоичи, именно за этими проектами будущее игровой индустрии — и Square Enix приложит все усилия, дабы закрепиться в этой сфере. Что же, пожелаем японцам удачи.

Microsoft и PC — возрождение

Похоже, дядя Билл, успешно продвинувший на рынок Xbox 360, наконец-то вспомнил, что в его ведомстве находится еще одна из основных игровых платформ — имеется в виду, естественно, PC с ОС Windows. И вот Microsoft в кои-то веки решили вплотную заняться поддержкой Windows 7 и своего сервиса онлайн-дистрибьюции Game for Windows Live при помощи игр. Причем речь идет не только о казуалках для социальных сетей, но и о больших проектах. И Fable 3 на PC — это только начало.

"В плане дохода Windows является самой большой игровой платформой в мире и очень важной частью бизнеса Microsoft. От основополагающих проектов вроде Fable 3 до казуальных, социальных или игр для сети Facebook — все больше людей предпочитают играть на Windows, чем на других платформах. Windows 7 — это игровая платформа мирового класса. И будьте уверены, что Microsoft заинтересована в ее использовании для выпуска своих проектов", — гласит "убежавшая" в Сеть памятка для сотрудников компании. Что же, серия Halo в полном объеме и Gears of War 3 для PC? Неплохо бы.

Очередные уходы

Бегут люди из Ubisoft. В прошлом месяце компанию покинул Клинт Хокинг, а вот теперь из монреальского офиса издательства "смазал лыжи" и креативный директор серии Assassin's Creed Патрис Дизиле. И пусть эта информация еще не подтверждена официальными комментариями, мы знаем, что дыма без огня не бывает. По слухам, Патрис решительно не согласен с превращением запланированной изначально трилогии в дойную корову кучей сайд-проектов, один из которых — Assassin's Creed: Brotherhood, поэтому и собирается на вольные хлеба.

А создатели Star Trek Online из Cryptic Studios недосчитались исполнительного продюсера игры Крейга Зинкевича. У него причина ухода куда прозаичнее: человек устал от работы и хочет больше времени проводить с семьей. Впрочем, некоторое время спустя он может и вернуться в стан команды.


Крейг Зинкевич хочет быть примерным семьянином

Mythic больше нет

Да-да, старых добрых разработчиков Warhammer Online из Mythic Entertainment больше не существует. Но расстраиваться не стоит — студию всего лишь переименовали. В ходе реструктуризации отделений Electronic Arts произошло объединение этих разработчиков с BioWare — и теперь Mythic носят название BioWare Mythic. А ведь это не первое переименование: студия уже именовалась EA Mythic. Вот уж воистину, кому-то нечего делать, кроме как названия выдумывать.

Слава Кунцевич

НОВОСТИ

E3 2010: нерды, игры, рок-н-ролл

Вполне каноничная выставка, хоть и одна из самых масштабных и массовых. Для того, чтобы представить себе, что именно там происходит, особой фантазии не надо. Разработчики и издатели демонстрируют свои проекты как можно более оригинально и пафосно, booth babes размахивают "гипертрофированными молочными железами некислого размера", работая на правое дело гламуризации видеоигр, а между всем этим лавируют любопытные игрожурналисты и прочие нерды. Игровая светская тусовка. Со строками вступления мы разобрались, поэтому не будем уходить в "скандалы, интриги, расследования" и перейдем непосредственно к анонсам, свежей информации и прочему.

Французы из Ubisoft рассказали много всякого-разного и даже интересного. Ко всякому-разному в первую очередь относятся проекты формата **Tom Clancy's H.A.W.X. 2** и **Driver: San Francisco**.

Первый фактически будет представлять собой повторение пройденного, которое ныне величают не иначе как работой над ошибками. Несмотря на то, что разработчики клянутся вывести игровой процесс на качественно новый уровень, аккуратно скрестив аркадный драйв и технологические мощности "птичек", действительно хорошей новостью относительно этого проекта является факт использования технологии GeoEye для создания фототекстур поверхности Земли. Благодаря ей, при должном желании, игроделы смогут в точности перенести в мир игры не только равнины да горы, но и целые города с фотографической точностью.

С "Водилой" все несколько любопытнее: это явная попытка французов влезть на территорию Rockstar и серии Grand Theft Auto, а между тем и возродить крепкую когда-то серию. Проект, который увидит свет уже в конце этого года на PC, Xbox 360, PS3 и Wii, собирается покорять аудиторию сотней лицензированных автомобилей и скоростными погонями по улицам Сан-Франциско, а главной его отличительной особенностью станет фишка под названием Shift, посредством которой можно будет менять болиды аки перчатки.

К выходу контроллера PlayStation Move для PS3 будет приурочен сборник спортивных аркад под названием **Racquet Sport**, состоящий из компиляции игр "по мотивам" тенниса: сквош, пинг-понг, бадминтон — весь набор. Выйдет игра уже в сентябре.

Child of Eden — именно такое название носит, наверное, самый любопытный проект, представленный на выставке Ubisoft. Это — авторская игра от создателя культовой музыкальной аркады под названием Lumines Тецуя Мизугучи из Q Entertainment, основной задачей которой будет проникнуть в самую душу игрока при содействии технологии Kinect, а возможно, и PlayStation Move. Лицезреть это чудо на экранах своих телевизоров можно будет уже в первом квартале 2011 года.

Планируют французы подзаработать и на мертвеце, выпустив на Xbox 360, PS3, Wii, PSP и Nintendo DS проект **Michel Jackson**, главной отличительной особенностью которого будет возможность самостоятельно изобразить подобие знаменитой "лунной походки" Майкла.







Не шибко баловали чем-то действительно новым на E3 такие компании, как Warner Bros. и THQ. Первые притащили на выставку небольшой кулек игр по лицензиям популярных вселенных вроде уже вышедшей **LEGO Harry Potter: Years 1-4** и двух проектов под знаком **The Lord of the Rings**, из которых разве что **War in the North** вызывает неподдельный интерес. Разработчики действительно намереваются создать большую ролевую игру в известном мире, не предлагая при этом, правда, ничего оригинального: ватага Саурона, бегающие полурослики и другие знакомые по книге персонажи. Проект выйдет в 2011 году на PC, Xbox 360 и PS3.



Не шибко прояснилась ситуация по поводу **F.3.A.R.** — игра по-прежнему пугает задолго до своего выхода каким-то уж слишком странным обращением с устоями серии.

А вот для "младших" консолей у "братьев Вороновых" есть что предложить: тут и ретро-платформер **Batman: The Brave and the Bold — Videogame** для Wii и NDS, релиз которого намечен на начало сентября, и **продолжение** очаровательной логической игры **Scribblenauts** для той же NDS.

THQ смогла заинтересовать разве что ролевой игрой в понятно какой вселенной — **Warham-mer 40.000: Space Marine** для Xbox 360 и PS3, практически не пролив на нее никакой новой информации. А вот остальное: пресный шутер **Homefront** про вторжение корейцев в США и игра по мотивам "Повелителя стихий" **M. Night Shamalan's The Last Airbender** для Wii и NDS — производят скорее негативное впечатление.





Японцы из Capcom привезли на выставку в большинстве своем продолжения уже известных и популярных серий, и все они достойны досконального анализа.

Например, сиквел ремейка известнейшего beat'em up под названием **Bionic Commando Rearmed 2** обещает стать не просто достойной реанимацией классики, а замечательной во всех смыслах игрой, мини-революцией в своем жанре. И пусть постановка геймплея останется фактически той же самой, главные инновации коснутся намного более широкого спектра возможностей применения телескопической руки главного героя Натана Спенсера и спобоба подачи сюжета, над которым работают такие мастера этого профиля, как Massive Black. Релиз проекта назначен на первый квартал 2011 года.

Сиквел культового трэш-экшена с участием многотысячных орд ходячих трупов **Dead Rising 2** не обминет своим вниманием "персоналки" и выйдет ровненько в последний день этого лета. Причем слова по многотысячные орды — вовсе не преувеличение: благодаря своим наработкам разработчики сделали возможным одновременное отображение на мониторе более чем тысячи зомби, так что с таким увлекательным развлечением, как изничтожение бродячих мертвецов от лица байкера Чака Грина, в этой игре не будет никаких проблем.

Кроссовер-файтинг **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** обязательно приглянется любителям персонажей из обеих вселенных, которые сойдутся в своей mortal combat весной следующего года на Xbox 360 и PS3. Все по классике: залихватские комбинационные удары, графика, стилизованная под комикс, куча узнаваемых героев... Мало? Скажите это в лицо фанатам.

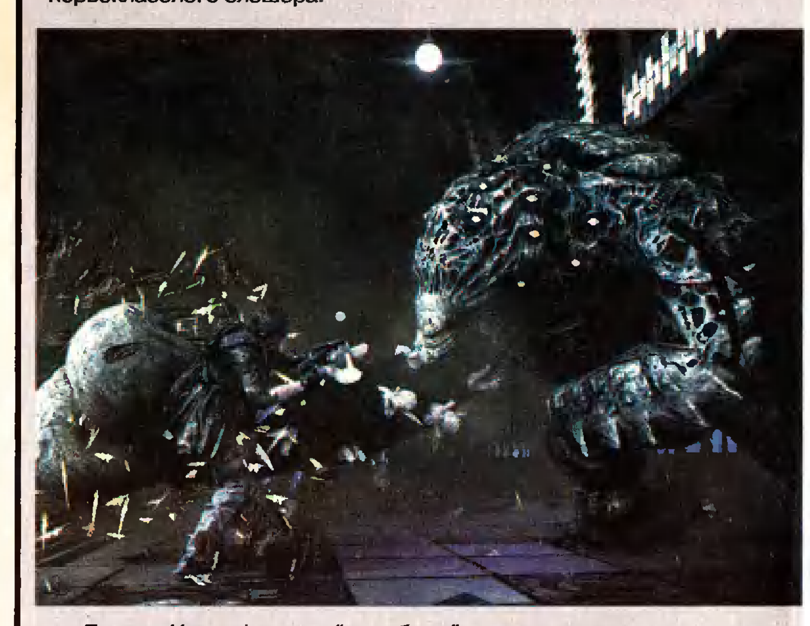
Наконец, технологию PlayStation Move активно поддержит **"золотое издание" Resident Evil 5**, поэтому всю мозговыносящую силу отстрела зараженных при помощи любопытного контроллера можно будет прочувствовать и в RE5, а не только в четвертой части серии на Wii.

Владельцев NDS же неминуемо порадует арт-игра в жанре пазл **Okamiden**, релиз которой назначен на начало 2011 года.

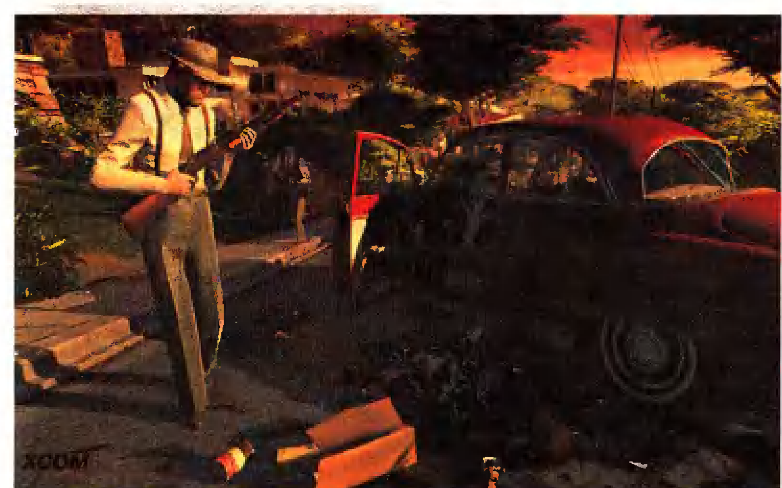
Никак не получится обойти стороной анонсы от еще одних японских издателей. Речь идет о компании Konami и их трех самых внушительных проектах.

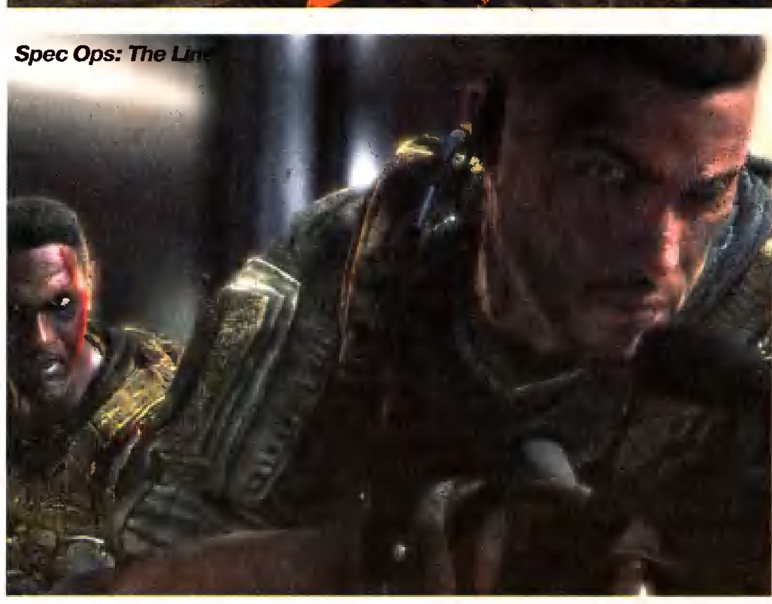
В первую очередь стоит упомянуть анонс очередной игры в серии Silent Hill для PS3 и Xbox 360. Игра пока не имеет присущего серии подзаголовка и до поры до времени будет ходить под рабочим названием **Silent Hill 8**. Главное, что дали понять издатели: восьмая номерная часть серии будет ориентироваться на традиции первых проектов линейки, так что ругаться из-за неосторожных экспериментов нам в 2011 году вряд ли придется.

Игра под названием **NeverDead**, дата выхода которой пока не известна, хоть и, как Silent Hill 8, прогнозируется страшной и жуткой, предоставит в распоряжение игрока все отличительные особенности первоклассного слэшера.



Будут у Konami игры и "подобрее", как, например, продолжение яркого и красочного двухмерного платформера Otomedius Gorgeous, получившее название **Otomedius Excellent**. Игра уже вышла в Японии, а скоро будет доступна и пользователям Xbox 360 со всего мира.


XCOM


Spec Ops: The Line

Зато проекты от 2K Games и Take-Two Interactive заслуживают как можно более пристального внимания.

Вроде бы не обещающий ничего особенного экшен **XCOM** для PC и Xbox 360, привязанный к вселенной известно какой стратегической серии, совершенно неожиданно начинает интриговать. 2K Marin отдают на разработку все силы, стараясь сделать так, чтобы балом правила не огневая мощь, а способность игрока собирать информацию, анализировать ее, искать слабые стороны превосходящего по всем параметрам противника. В общем, игра интригует — но до сих пор не имеет даты выхода.

Еще сильнее притягивает взоры тактический экшен **Spec Ops: The Line**, повествующий о спецоперациях элитного подразделения "Дельта" под жарким солнцем Объединенных Арабских Эмиратов. Не террористами едиными — и главной задачей разработчиков является как можно глубже погрузить игрока в чувства участника вооруженного конфликта, столкнуть его с самим собой, много-много раз поставить перед сложным моральным выбором. Ну, и технология Dynamic Sand добавляет жару, делая окружающую среду действительно интерактивной и, что важно, непредсказуемой. Дата релиза по-прежнему не известна, а вот платформы те же — PC, Xbox 360, PS3.


Mafia 2

За **Sid Meier's Civilization V** говорит само название и имя Сида Мейера — очередной большой шаг для всего жанра глобальных стратегий и даже для всей индустрии планируется осенью этого года. Кроме всеобъемлющих масштабов и глубины проработки, в игре найдется место и для развитой социальной системы, а значит — и для инновационного мультиплеера.

Ну, и под конец — конечно же, априори отличная **Mafia 2**. Сиквел известнейшего проекта обещает нам ровно то же, что было в первой части, да только еще больше и лучше.

А этого уже более чем достаточно для того, чтобы дождаться уже совсем скорого релиза — игра выйдет в конце августа на PC, Xbox 360 и PS3.


inFamous 2

Sony, видимо, решила на E3 перещеголять вообще всех, представив на суд общественности просто огромное количество проектов, часть из которых будет оснащена поддержкой таких технологий, как Stereoscopic 3D и PlayStation Move.

В первую очередь в прицел попадают такие игры, как **продолжение** гоночной аркады **MotorStorm**, **сиквел** экшена от третьего лица **inFamous** и **третья часть** стрелялки **Killzone**. Главной фишкой MotorStorm: Apocalypse станет именно поддержка того самого Stereoscopic 3D, а в остальном это вполне себе продолжение вполне себе приличного рейсинга. Killzone 3 же обещает значительно возрасти в масштабах, предлагая для потасовок карты, более чем в десяток раз превосходящие уровни из прошлой части, а также улучшенную графику и не менее улучшенный искусственный интеллект виртуальных оппонентов и соратников. inFamous 2 продолжит сюжетную линию первой части и будет посвящена раскрытию причин произошедшей в оригинале катастрофы и полному осознанию всех возможностей главного героя. В остальном же это будет практически та же игра.

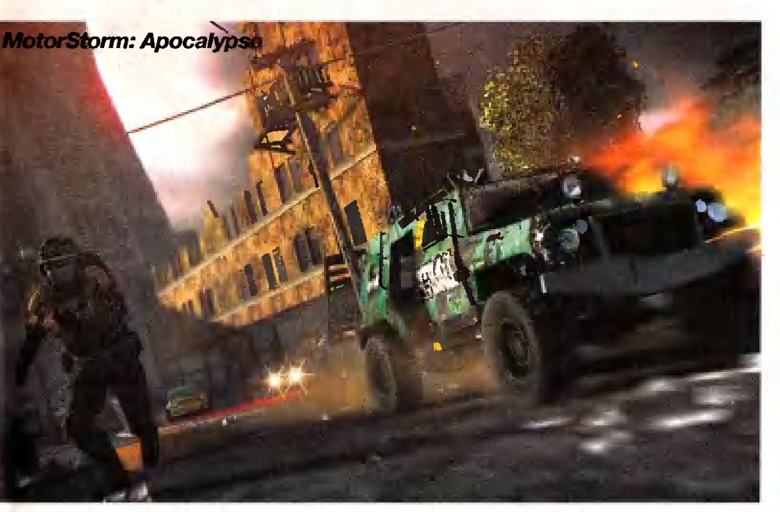
Для поддержки PlayStation Move выйдет сразу несколько любопытных проектов. В меру несерьезные игры вроде гоночной аркады на офисной мебели **Kung Fu Rider** (релиз — в сентябре) и сборника мини-игр **Start the Party!** (релиз — в сентябре) особого внимания не заслуживают, как и брутальный мрачный файтинг **The Fight: Lights Out** (релиз — в конце года) — по причине своей обыденности.

А вот продолжение отменной арт-головоломки в лице **echochrome II** (релиз — осенью) благодаря PSM должно получиться более чем увлекательным, как и долгожданное продолжение уникального в своем роде платформера под названием **LittleBigPlanet 2** (релиз — осенью-зимой) с просто-таки феерическим пользовательским инструментарием: создание уровней, сюжетных линий, cut-сцен — все во власти игрока.

Для PlayStation Move были представлены проекты и посерьезнее, как, например, командный тактический шутер **SOCOM 4: U.S. Navy SEALs** — очередная часть серии, перебравшейся на "большую" консоль с PSP. Релиз игры состоится совсем скоро — осенью этого года.

Были припасены у маститой компании и игры, главной тематикой которых является трэш и веселье. Среди них — **возрождение** культовой гоночной игры **Twisted Metal** со всеми необходимыми атрибутами: зубодробительные заезды на тачках, обвешанных самым разнообразным оружием, и вагон и маленькая тележка превосходного черного юмора. Релиз намечен на 2011 год. А вот внежанровую игру **Dead Nation**, показывающую на деле настоящий зомби-апокалипсис, можно будет опробовать уже осенью года нынешнего.

Естественно, не обидели анонсами и рекламой издатели и любителей карманной консоли PSP. Осенью этого года на PSP появятся такие игры, как казуальная фотографическая охота в **Invizimals**, третья часть занимательной и замечательной аркадной стратегии **Patapon** и кроваво-брутальный **God of War: Ghost of Sparta**.


MotorStorm: Apocalypse

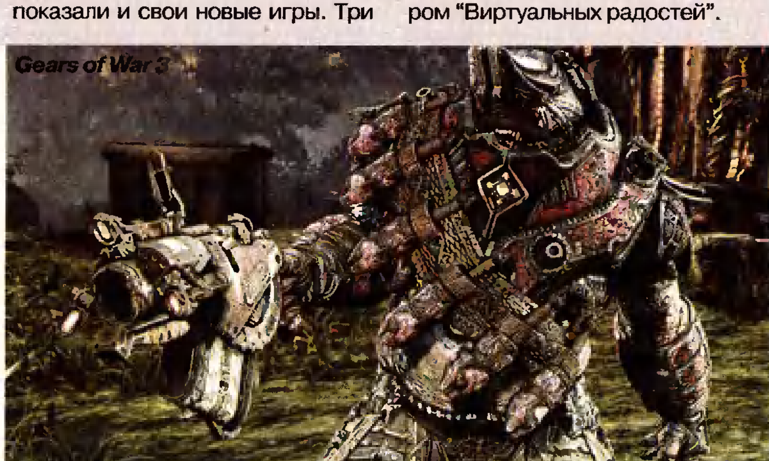

Killzone 3


Halo: Reach



А вот Microsoft и Nintendo больше приковывали к себе внимание не анонсами игр, а новыми техническими достижениями по части игрового оборудования. Подданные Билла Гейтса представили в полном объеме свою технологию **Kinect** (в девичестве — Project Natal), и презентация оказалась на редкость предсказуемой: задержка действия по-прежнему ощутимо велика, а цена в почти две сотни долларов (для США) кажется уж слишком высокой. Не шибко впечатлила и модель **Xbox 360 Slim**, вновь субъективно уступающая конкурентке от Sony по части дизайна. А вот новая модель портативной приставки от Nintendo под названием **3DS** произвела должное впечатление: аппаратная начинка, сопоставимая по мощности с PSP, встроенный гироскоп и моделирование стереоскопической картинки без специальных очков — все более чем впечатляет.

Естественно, эти компании показали и свои новые игры. Три проекта от Microsoft — а это **Halo: Reach**, **Fable 3** и **третья часть Gears of War** — все так же блистают рекламными обещаниями, но на самой выставке, по сути, не было показано ничего нового. Если говорить о Nintendo, то в первую очередь хочется упомянуть целую россыпь аркадных игр для Wii — тут и выходящая в 2011 году пародистая **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, и эпический **Epic Mickey** от Уорена Спектора, и крайне интересная своим арт-дизайном **Kirby's Epic Yarn**, и очередная забава в ретро-стиле **Donkey Kong Country Returns!**. Не затерялись в такой разномастной компании и другие любопытные проекты — вроде спортивной компиляции под знаком усатого водопроводчика **Mario Sports Mix**, ожидаемого **Metroid: Other M**, приключений Джеймса Бонда на Wii в **GoldenEye 007** и **девятой части** популярной ролевой серии **Dragon Quest**, которая выйдет во всем мире аккурат с этим номером "Виртуальных радостей".


Gears of War 3

На самом деле на E3 было еще множество других любопытных событий. Valve неожиданно отменила свою презентацию, но все желающие смогли воочию понаблюдать за, как ожидается, шедевральным **Portal 2**. Paradox Interactive представили плеяду глобальных исторических стратегий вроде **Victoria 2** и **Lionheart: King's Crusade** и потенциальную революцию в жанре морских симуляторов **Ship Simulator 2010: Extremes**. Namco Bandai сумели впечатлить разве что трэшевым слэшером **Splatterhouse** для PS3 и Xbox 360. Привычно достойно зарекомендовали себя Electronic Arts с мясным **Bulletstorm** от создателей Painkiller и **сиквелом Dead Space**, а также с **перезапуском серии Medal of Honor** и огромной кучей проектов по спортивным лицензиям. Интересного было много, но газета не резиновая, поэтому мы закругляемся.

Слава Кунцевич

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Нетбук-трансформер Gigabyte M1125

Компания Gigabyte Technology привезла на выставку Computex 2010 весьма интересный девайс — нетбук M1125. Его размеры составляют 290x220,7x39,3 мм, диагональ сенсорного дисплея (со светодиодной подсветкой), который поддерживает технологию Multitouch, — 11,6 дюймов. Главная особенность нетбука в том, что половинки его корпуса скреплены с помощью поворотного шарнира — это дает возможность поворачивать агрегат так, как душе угодно.

Разрешение матрицы дисплея — 1366x768 пикселей. Связь с внешним миром у M1125 прекрасная: имеется два порта USB 3.0, комбинированный порт eSATA/USB 2.0, разъемы HDMI, D-Sub и RJ45, гнезда для наушников и внешнего микрофона, сетевая карта (10/100/100 Мбит/с), контроллер Wi-Fi (IEEE 802.11b/g/n), модуль Bluetooth 2.1+EDR, кардридер "4-в-1" (SD/MMC/MS/MS Pro) и камера на 1,3 мегапикселя. В виде опции покупателям также предлагается встроенный модем для сетей 3.5G и внешняя докстанция с набором дополнительных портов. Предлагается выбрать и винчестер — доступны диски вместительностью 320 или 500 гигабайт. Емкость батареи — 7800 мАч. Работает все это на чипсете Intel GS45 Express и чипах семейств Intel Core i5 и i7. Поддерживаемый объем оперативной памяти (типа DDR3) — до 8 гигабайт.



Внешний USB-привод от Samsung

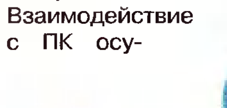
Samsung представила внешний пишущий DVD-привод SE-S084D, который подключается к компьютеру через USB-порт. Привод доступен в корпусах трех цветов — красном, черном и синем. SE-S084D обеспечивает запись дисков DVD±R на скорости 8x, DVD-RAM — 5x, DVD+R Dual Layer и DVD-R Dual Layer — 6x, DVD+RW — 8x, DVD-RW — 6x, CD-RW — 24x. Надо признать, показатели весьма приличные.

В новом приводе реализована технология Buffer Under Run — она предотвращает ошибки, которые могут возникнуть в том случае, если скорость записи превышает скорость передачи данных.

SE-S084D можно подключать не только к компьютеру, но и к другой аппаратуре, созданной для оперирования мультимедиа-файлами. Это значит, что для телевизоров с USB-портом привод может стать прекрасным DVD-плеером. Что касается антропометрических показателей — Samsung SE-S084D на 20% меньше и на 25% легче традиционных пишущих DVD-приводов.

Радиогрызун от Canyon

Canyon анонсировала беспроводную оптическую мышь CNR-MSOW01. Размеры устройства — 105x58x33 мм, вес — 70 г. Манипулятор, как полагается, снабжен двумя кнопками и колесом прокрутки. Доступны два режима чувствительности: 800 и 1600 dpi (имеется ли соответствующий переключатель или смена режима делается через ПО — не уточняется). Питается мышь от батарейки типа AAA. Взаимодействие с ПК осуществляется с помощью миниатюрного радиоприемника с рабочей частотой 2,4 гигагерца. Цветовых вариантов Canyon CNR-MSOW01 четыре — синий, оранжевый, розовый и зеленый.





Обнародована информация о GeForce GTX 460

Стали известны технические характеристики видеокарты GeForce GTX 460 от компании NVIDIA. В основе ускорителя — 40-нанометровый процессор GF104. Карта имеет 768 Мб памяти GDDR5, поддержку технологий CUDA, PhysX, 3D Vision Surround и SLI, а также, что немаловажно, программного интерфейса DirectX 11. GeForce GTX 460 насчитывает 336 потоковых процессоров. Тактовая частота ядра чипа составляет 675 МГц, частота шейдерного блока — 1350 МГц. Частота памяти со 192-битной шиной также хороша — 3600 МГц. При таких характеристиках энергопотребление карты не превышает 150 Ватт, даже при максимальных нагрузках. Также стали известны цены — GeForce GTX 460 появится на рынке по цене $230, а GeForce GTX 465 (1 гигабайт GDDR5 с 256-битной шиной) будет продаваться за $280-300.

Жесткие диски нового поколения от Iomega

Iomega представила портативные и внешние жесткие диски нового поколения под названием eGo.

Винчестеры eGo Portable поддерживают USB 3.0, пропускная способность составляет 5 Гбит/с. Вместимость — полтерабайта. Такой вариант обойдется вам в 130 долларов.

2,5-дюймовые накопители серии Compact Edition eGo претендуют на доселе невиданную среди им подобных компактность. Их объем может составлять 320 Гб, 500 Гб или 1 Тб. Доступны в трех цветах — серебристом, синем и красном. Цена — от $95 до $200.

Владельцы рабочих станций под управлением Mac OS X могут приобрести винчестер eGo BlackBelt Mac Edition. Он способен вместить один терабайт данных и имеет два интерфейса — FireWire 800 и USB 2.0. Стоимость — 230 долларов. Все жесткие диски поставляются с фирменным программным пакетом Iomega Protection Suite, предназначенным для резервного копирования и восстановления информации.

"Экстремальные" новинки от Intel

Вероятно, в конце нынешнего года Intel представит новый "экстремальный" процессор с шестью ядрами для настольных компьютеров. Как вы помните, компания уже выпустила десктоп-чип с шестью ядрами, изготовленный по 32-нанометровой технологии, — Core i7-980X Extreme Edition. Он имеет 12 мегабайт кэша третьего уровня и может одновременно обрабатывать 12 потоков инструкций. Тактовая частота — 3,33 ГГц. Готовящийся к выпуску процессор же станет вторым шагом в этом направлении. И название он получил соответствующее, указывающее на продолжение — Core i7-990X Extreme Edition. Основные характеристики будут такими же, как у предшественника, кроме частоты, которая составит 3,46 ГГц. Поэтому, естественно, дешевле он не станет — желающие приобрести этот мощный процессор должны будут приготовить тысячу долларов.

Кроме того, в третьем квартале Intel выпустит четырехъядерный чип Core i5-760 с контроллером памяти DDR3-1333 и восемью мегабайтами кэша, работающий на частоте 2,8 ГГц.

Xbox 360 Slim — "ответ Чемберлену"

После того как Sony выпустила тонкую версию своей главной консоли, компания Microsoft начала продумывать ответный ход. Однако продолжительное время о тонком варианте Xbox 360 ничего слышно не было. Недавно ситуация изменилась: Microsoft официально анонсировала версию Xbox 360 в модифицированном корпусе — новинка значительно тоньше и изящнее предшественницы. Кроме прочего, приставка оснащена контроллером Wi-Fi (IEEE 802.11n) и 250-гигабайтным жестким диском. Последний имеет некую особую конструкцию, а значит, установить винчестер от старой консоли Xbox 360 на новую не получится.

Консоль снабжена пятью портами USB, разъемами HDMI, S/PDIF, A/V и Ethernet, а также новым портом для подключения устройства Kinect (экс-Project Natal), позволяющего играть без привычного контроллера. По уверению Microsoft, теперь Xbox 360 работает почти бесшумно. Процессор и видеоускоритель, установленные в консоль, произведены по 45-нанометровой технологии.

Новая версия "зеленоглазого ящика" оценена в 299 долларов (для США). Старая Xbox 360 же сбавит в стоимости, но с рынка пока не уйдет.

"Футбольные" нетбуки

В последнее время почти все следят за Чемпионатом мира по футболу в ЮАР, поэтому мысли многих направлены, прежде всего, на футбол, а не на компьютеры. Британский производитель Hi-Grade решил смешать два вышеупомянутых компонента и этим самым обратить внимание на свою продукцию. Что конкретно он сделал? Выпустил линейку 10-дюймовых нетбуков, посвященных сборной Англии по футболу, в оформленных "по-фанатски" корпусах. Серия включает модели Notino mL815E и Notino uL100 с дисплеями в 10,1 и 10,2 дюйма соответственно. В основе первой лежит платформа Intel Pine Trail с 1,66-гигагерцевым процессором Intel Atom N450, а "сердцем" второй является чип VIA C7-M (1,6 ГГц).

Hi-Grade Notino mL815E имеет жесткий диск на 250 гигабайт. ОС — Windows 7 Starter. Notino uL100 доступен с винчестерами на 120 или 160 Гб и ОС Windows XP. Обе модели наделены одним гигабайтом ОЗУ DDR2 и контроллером Wi-Fi. Особенностью Notino mL815E является дисплей с нестандартным для нетбуков разрешением — 1024x576 точек. Что касается цен — Hi-Grade Notino mL815E обойдется покупателям в 311, а базовая версия Notino uL100 оценена в 254 евро.

Девять часов от батареи

Для многих деловых и не очень деловых людей одна из главных характеристик в портативном компьютере — это время работы от батареи. Представьте, что вам нужно ехать в поезде целую ночь, а спать абсолютно не хочется. Заняться чем-то жизненно необходимо, иначе есть все шансы умереть от скуки. И вот, вы радостно достаете ноутбук или нетбук и начинаете производить с ним разнообразные занятные манипуляции. Проходит полчаса, поезд только недавно тронулся, а соответствующий индикатор, имеющийся у вашего мобильного друга, уже вопит о том, что батарея вот-вот впадет в кому... Как правило, недовольство таким положением вещей перерастает в поток нецензурной брани. Samsung, понимая это, представила нетбук N150 Plus, который комплектуется шестиячеечной аккумуляторной батареей. Ее заряда, как утверждает производитель, хватит на 9 часов автономной работы. Также в комплекте поставляется специальное программное обеспечение, позволяющее снизить расход энергии в спящем режиме.

Далее о характеристиках Samsung N150 Plus. В основе нетбука лежит аппаратная платформа Intel Pine Trail. Процессор — Atom N450 с тактовой частотой 1,66 ГГц, 1 гигабайт оперативной памяти, вместимость жесткого диска — 250 гигабайт. Есть сетевые адаптеры Ethernet и Wi-Fi с поддержкой стандартов IEEE 802.11b/g/n. Имеется 0,3-мегапиксельная веб-камера. Дисплей — 10,1 дюймов с разрешением 1024x600 пикселей и светодиодной подсветкой.

В предустановленной операционной системе Windows 7 Starter Edition вы найдете набор офисных приложений Microsoft Office Starter 2010, содержащий модификации программ Word и Excel с ограниченной функциональностью. Цена Samsung N150 Plus составляет 350 долларов.

Сергей Розум



КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Quantic Dream готовит "Горизонт"

Мы уже и не надеялись увидеть новую игру от студии Quantic Dream в магазинах раньше года эдак 2015-го. Всем ведь известно, что этот коллектив достаточно долго работает над своими проектами, но и выдает на-гора в итоге очень качественные, очень кинематографичные игры. Однако не так давно Дэвид Кейдж, руководитель Quantic Dream, поведал, что новая игра студии может быть анонсирована даже раньше, чем мы того ожидаем, и якобы сценарий проекта уже готов. Теперь же всплыли новости, что игродельческий коллектив приступил к отбору актеров на главные роли для игры **Horizon**.

О чем же будет новый проект? Информации не так много: мы знаем, что это научно-фантастическая игра, а в главных героях ходит молодая пара, мужчина и женщина лет двадцати. Кроме того, Quantic Dream на этот раз вроде бы собирается поразмышлять над темой свободы человека и ее границ. Издавать проект будет Sony — так что, вполне вероятно, Horizon, как и Heavy Rain, будет PS3-эксклюзивом.

Осталось добавить, что, пока анонс Horizon не состоится официально, информацию об игре стоит считать лишь слухами.

Black Ops для Wii будет не хуже "старших сестер"

Студия Treyarch давно уже замечена в любви к консоли Nintendo Wii — если Call of Duty от Infinity Ward выходят, преимущественно, только на "большой тройке" (PC, PS3, Xbox 360), то проекты от Treyarch раз за разом непременно заглядывают и на Wii. Грядущая **Call of Duty: Black Ops** не будет нарушать традицию и обязательно выйдет в том числе и на самой семейной из современных консолей. Ну, да это вполне ожидаемо, интересно другое: разработчики клянутся, что версия для Wii почти не будет уступать версиям для "старших" консолей и для ее создания используются абсолютно те же самые ресурсы, что и для разработки "главных" версий. Хотя CoD на консоли от Nintendo все равно будет самую чуточку послабее "главных" версий — как бы нас ни уверяли Treyarch в обратном, все-таки Wii — самая слабая из домашних консолей текущего поколения. И тем не менее разработчики глядят в будущее с оптимизмом и твердо настроены "взорвать мозг" владельцам Wii. Посмотрим, как это у них получится.

Contra снова с нами!

Многие ретро-геймеры наверняка прекрасно помнят серию Contra — увлекательнейший боевик и один из настоящих символов видеоигр девяностых. Konami, которой принадлежат права на эту игровую серию, в июне наконец-то объявила о возвращении Contra на экраны телевизоров. Правда, римейк ожидается несколько странный. Во-первых, у игры поменялось название — новый проект следует именовать **Hard Corps: Uprising**, по аналогии с Contra: Hard Corps, прямым сиквелом которой новая игра и является. Во-вторых, проект создается в аниме-стилистике — очень смелое нововведение для линейки, которая всегда рассказывала истории о брутальных спецназовцах. А вот в отношении платформ "вкусы" сериала остались неизменными: забава почтит своим присутствием лишь консоли (на этот раз — PS3 и Xbox 360), а на



Hard Corps: Uprising

PC, наверное, не заглянет — во всяком случае, о разработке PC-версии новой Contra ничего не сообщалось. Не мудрено, ведь Contra всегда была исключительно консольной радостью.

Ну, и геймплей также останется прежним — один или двое бойцов будут пробиваться через 2D-локации, населенные легионами противников. Ожидаются интересные нововведения и в списке главных героев — одним из четырех доступных для прохождения персонажей является полковник Бахамут — злодей из Contra: Hard Corps.

Разработкой Hard Corps: Uprising заведует студия ARC System Works, а выход игры планируется на конец этого года.

InFamous 2 в подробностях

Благодаря журналу Game Informer мы узнали массу новых подробностей относительно экшена **InFamous 2**, который разрабатывается для PlayStation 3. Прежде всего, в новой игре разработчики решили поменять место действия — на этот раз главный герой по имени Коул будет "приключаться" в большом открытом городе под названием New Marais, прототипом которого послужил вполне реальный Новый Орлеан. Здесь Коулу бросят вызов как старые, так и новые враги. Среди последних — некие болотные мутанты и простой народ, решивший хорошенько проучить главного героя (на охоту за нашим суперпарнем выйдут ополченцы-добровольцы из рядов горожан). В целом же поведение простого люда станет более правдоподобным и "живым", уверяют разработчики.

Характер Коула тоже чуть-чуть изменится. В свете последних тенденций разработчики решили немного отойти от мрачного образа, созданного в первой игре, и сделать героя более веселым и жизнерадостным. Некоторым изменениям подвернется боевая система — теперь центральный персонаж будет сражаться и подручными средствами, кроме того, добавятся и новые суперсилы.

Что касается межмиссионного оформления, разработчики решили наряду с комиксными вставками ввести в сиквеле и кат-сцены, то бишь, ролики, которые будут радовать глаза зрителей между заданиями.

Релиз inFamous 2 ориентировочно намечается на 2011 год.

Mortal Kombat переходит в 2D

После шумного успеха Street Fighter IV стало понятно, что 2D-файтинги все еще могут отлично продаваться. Еще раз доказать это предстоит новой игре в серии **Mortal Kombat**, которая также создается в 2D. Разработчики из The



Netherrealm Studios (такое имя коллектив Midway Chicago получил после того, как его приобрела Warner Bros.) мастерят модный сегодня "перезапуск" с большим количеством старых, давно знакомых публике персонажей — потому и называется новая игра просто Mortal Kombat, без всяких числительных и подзаголовков. Радоваться или огорчаться этой новости — решайте сами. Однако мы помним, как в незапамятные времена те же разработчики клялись и божились сделать "рестарт" серии, "убив" большинство старых персонажей и населив мир MK новыми героями. На самом же деле все получилось совсем не так.

Как рассказал Эд Бун, "главный парень" среди разработчиков, события игры возвратят нас в славные времена первых трех проектов в серии Mortal Kombat (вероятно, этим и объясняется переход в 2D). Бог грома Лорд Рэйден в настоящем времени проигрывает битву императору Шао Кану и отправляет самому себе в прошлое мысленный импульс, рассказывающий о грядущих событиях. "Просветленный" Рейден в смятении — теперь он знает, что произойдет, но как же ему изменить ход истории и добиться победы добра над злом? Рейден пройдет через три первых турнира Mortal Kombat, и, поскольку он уже знает будущее, основной сюжет вселенной может очень сильно измениться.

По поводу боевой системы: в трейлере замечены оружие и поединки в воздухе, сами бои проходят очень быстро, так что вполне чувствуется энергетика "Смертельной битвы". Радует и новая система повреждений, благодаря которой все синяки и ссадины остаются на бойцах до конца битвы. Наконец, во время исполнения некоторых серий ударов нам будут демонстрировать "внутренности" персонажей — вполне возможно, мы увидим, как ломаются кости, а внутренние органы получают сильнейшие повреждения. В общем, игра ожидается очень жесткой.

Mortal Kombat готовится к выходу на PlayStation 3 и Xbox 360 в марте 2011 года.



Motorstorm: Apocalypse



Motorstorm возвращается

Sony на пару с Evolution Studios в июне представили общественности проект **Motorstorm: Apocalypse**, который создается для PlayStation 3. Судя по анонсу, разработчики предложат нам полюбоваться на самый настоящий постапокалипсис: трассы для гонок проложены по дорогам разрушенного землетрясением большого города. Одной из главных фишек проекта будет разрушаемость, причем все изменения, происходящие на трассах во время гонок, будут учитываться в последующих заездах — так, если удалось разнести дом по кирпичику, вполне возможно, что в следующей гонке на месте этого здания вы найдете лишь груду обломков. Впрочем, эта опция вовсе не обязательна, по желанию игрока может производиться "откат изменений". Помимо щедрой на вкусности модели разрушений, в Motorstorm: Apocalypse войдут широкие возможности по кастомизации автомобилей, вертолеты в качестве траспортных средств, мультиплеер на 16 участников, а также возможность играть одновременно вчетвером на одной консоли. Релиз игры запланирован на первый квартал 2011 года.

Crytek делает эксклюзив для Xbox 360

На прошедшей в июне игровой выставке E3 из тени наконец-то вышел новый проект студии Crytek — им оказалась игра под названием **Project Kingdoms**. Об этой виртуальной забаве информации пока не очень много, однако трейлер, продемонстрированный на выставке, недвусмысленно намекает на жанр фэнтези: в ролике показаны трое суровых воинов, вооруженных мечами и топорами. Стоит также отметить, что Kingdoms создается исключительно для консоли Xbox 360.

Silent Hill 8 уже в разработке

Не так давно ходили упорные слухи, что студия Vatra Games делает новый проект в серии Silent Hill, причем эта игра создается в непривычном для серии жанре FPS. А недавно сама Konami, бессменный издатель Silent Hill, развеяла эти домыслы официальным подтверждением: да, Vatra Games действительно работает над очередной игрой в культовой вселенной, однако этот проект будет вовсе не шутером, а намного более привычной для поклонников сериала виртуальной забавой в жанре survival horror.

Сюжет новой Silent Hill строится вокруг истории Мэрфи Пэндлетона, заключенного в одной из американских тюрем. Грузовик, который перевозил Мэрфи, попал в аварию неподалеку от городка Сайлент Хилл. Не трудно догадаться, что именно за Мэрфи нам и предстоит играть в Silent Hill 8.

Vatra Games мастерит очень серьезную игру. Кошмары и ужасы, само собой, тоже будут, но в **Silent Hill 8** они очень сильно завязаны на особенностях человеческой психики. За саундтрек к игре отвечает Дэн Лихт, на счету которого — музыкальное сопровождение для телесериала Dexter. Одним из основных нововведений восьмого эпизода разработчики называют боевую систему, позволяющую использовать в рукопашном бою подручные предметы.

Silent Hill 8 создается для Xbox 360 и PlayStation 3, релиз игры запланирован на 2011 год.

AlexS

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Fullmetal Alchemist: Brotherhood	Слэшер	PSP	Namco Bandai Games / —	BEC	-
Towers	Стратегия в режиме реального времени	X360	LedgeWizard Games / —	LedgeWizard Games	-
Star Hammer Tactics	Тактическая стратегия	X360	Black Lab Games / —	Black Lab Games	-
16 Shot! Shooting Watch	Аркада	NDS	Hudson Entertainment / —	Hudson Soft	-
Midnight Mysteries: Salem Witch Trials	Логическая игра	PC	Big Fish Games / —	MumboJumbo	-
DogFighter	Аркадный авиасимулятор	PC	- / —	Dark Water Studios	-
Toy Story 3: The Video Game	Аркада	PC, X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Avalanche Software	-
Let's Play: Flight Attendant	Аркада	NDS	Deep Silver / —	ZigZag Island	-
Storm over the Pacific	Варгейм	PC	Wastelands Interactive / —	Wastelands Interactive	-
Kid Adventures: Sky Captain	Аркадный авиасимулятор	Wii	D3Publisher / —	Torus Games	-
Naval Assault: The Killing Tide	Аркадный симулятор подводной лодки	X360	505 Games / —	Artech Studios	-
Dance on Broadway	Музыкальная аркада	Wii	Ubisoft Entertainment / —	Longtail Studios	-
Tehra: Dark Warrior	Слэшер	PSP	StormBASIC Games / —	StormBASIC Games	-
Space Ark	Пинбол	X360	Strawdog Studios / —	Strawdog Studios	-
Dance Sensation!	Музыкальная аркада	Wii	Majesco Entertainment Company / —	Alpine Studios	-
Pro Cycling Manager Season 2010	Менеджер велоспорта	PC	Focus Home Interactive / —	Cyanide Studio	-
Grotesque Tactics: Evil Heroes	Тактическая стратегия	PC	Silent Dreams / —	Silent Dreams	-
International Cricket 2010	Симулятор крикета	X360, PS3	Codemasters / —	Trickstar Games	-
Art Style: Rotozoa	Аркада	Wii	Nintendo / —	Nintendo	-
The Tales of Bearsworth Manor: Chaotic Conflicts	Пазл	Wii	Square Enix / —	Square Enix	-
The Tales of Bearsworth Manor: Puzzling Pages	Пазл	Wii	Square Enix / —	Square Enix	-
Arcade Sports	Симулятор бильярда и боулинга	Wii	Icon Games Entertainment / —	Icon Games Entertainment	-
Puzzle Dimension	Пазл	PC	Doctor Entertainment / —	Doctor Entertainment	-
Making History 2: The War of the World	Пошаговая стратегия	PC	Lace Mamba Global / 1С-СофтКлаб, Snowball Studios	Muzzy Lane Software	-
Transformers: War for Cybertron	Экшен от третьего лица	PC, X360, PS3, Wii, NDS	Activision / 1С-СофтКлаб	High Moon Studios	-
Field & Stream: Total Outdoorsman Challenge	Симулятор охоты и рыбалки	X360	505 Games / —	Beast Studios	-
Wipeout: The Game	Аркада	Wii	Activision Publishing / —	A.C.R.O.N.Y.M. Games	-
Napoleon: Total War — The Peninsular Campaign	Стратегия в режиме реального времени, пошаговая стратегия; контент-пак	PC	SEGA / —	The Creative Assembly	-
Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 3: They Stole Max's Brain!	Квест	PC, PS3	Telltale Games / —	Telltale Games	-
Brunhilda and the Dark Crystal	Логическая игра	PC	Codeminion / —	Codeminion	-
Risk: Factions	Логическая игра	X360	Electronic Arts / —	Stainless Games	-
Elements of War	Онлайновая стратегия в режиме реального времени	PC	- / Playnatic Entertainment	Lesta Studio	-
Hello Flowerz	Аркада	NDS	Virtual Toys / —	Virtual Toys	-
Sherlock Holmes and the Mystery of Osborne House	Квест	NDS	Focus Home Interactive / —	Frogwares Game Development Studio	-
8-bit Girlfriend	Симулятор свиданий	X360	Jaded Horizon / —	Jaded Horizon	-
Jett Rocket	Платформер	Wii	Nintendo / —	Shin'en Multimedia	-
APB	Онлайновая ролевая игра	PC	Electronic Arts / Electronic Arts	Realtime Worlds	-
Singularity	Шутер от первого лица	PC, X360, PS3	Activision / 1С-СофтКлаб	Raven Software	-
LEGO Harry Potter: Years 1-4	Аркада	PC, X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment / Новый Диск	TT Games	-
ArmA 2: Operation Arrowhead	Тактический шутер от первого лица; дополнение	PC	Bohemia Interactive Studios / 1С-СофтКлаб	Bohemia Interactive Studios	-
N3II: Ninety-Nine Nights	Слэшер	X360	Konami / —	feelplus	-
Naughty Bear	Аркада	X360, PS3	505 Games / —	Artificial Mind and Movement	-
Sniper: Ghost Warrior	Шутер от первого лица	PC, X360	City Interactive / Новый Диск	City Interactive	-
M. Night Shamalan's The Last Airbender	Экшен от третьего лица	Wii, NDS	THQ / —	THQ Studio Australia	-
Seven Souls Online	Онлайновая ролевая игра	PC	Gamigo / —	CR-Space	-
Puzzle Quest 2	Пазл	X360, NDS	D3Publisher / —	Infinite Interactive	-
Puzzle Agent	Пазл	PC	Telltale Games / —	Telltale Games	-
Delve Deeper	Пошаговая стратегия	PC	Lunar Giant Studios / —	Lunar Giant Studios	-
TNA iMPACT!: Cross the Line	Файтинг	PSP, NDS	SouthPeak Games / —	Point of View, DoubleTap Games	-
Air Aces: Pacific	Аркадный авиасимулятор	PC	Wastelands Interactive / —	vipagames	-
Tournament of Legends	Файтинг	Wii	SEGA / —	High Voltage Software	-
Crackdown 2	Экшен от третьего лица	X360	Microsoft / Microsoft	Ruffian Games	-
Deadly Sin 2	Ролевая игра	PC	Deadly Sin Studios / —	Deadly Sin Studios	-
Furry Legends	Платформер	Wii	Gamelion Studios / —	Gamelion Studios	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
DeathSpank	Ролевая игра	X360	Electronic Arts / —	Hothead Games	13 июля
Mytheon	Онлайновая стратегия в режиме реального времени	PC	True Games Interactive / —	Petroglyph	13 июля
NCAA Football 11	Симулятор американского футбола	X360, PS3, PS2	Electronic Arts / —	EA Tiburon	13 июля
DeathSpank	Ролевая игра	PS3	Electronic Arts / —	Hothead Games	14 июля
Deadliest Warrior: The Game	Файтинг	X360	Pipeworks Software / —	Pipeworks Software	14 июля
Need for Speed World	Онлайновый аркадный рейсинг	PC	Electronic Arts / —	EA Black Box,EA Singapore	20 июля
Silas	Аркадный рейсинг	PC	Exalt Studios / —	Exalt Studios	20 июля
TrackMania	Аркадный рейсинг	Wii	Focus Home Interactive / —	Firebrand Games	20 июля
Ace Combat: Joint Assault	Аркадный авиасимулятор	PSP	Namco Bandai Games / —	Project Aces	22 июля
StarCraft 2: Wings of Liberty	Стратегия в режиме реального времени	PC	Blizzard Entertainment /Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	27 июля
BBC Battlefield Academy	Пошаговая стратегия	PC	Slitherine Software / —	Slitherine Software	27 июля
Commander: Conquest of the Americas	Тактическая стратегия	PC	Paradox Interactive /1С-СофтКлаб	Nitro Games	30 июля
Drag & Stock Racer	Аркадный рейсинг	Wii	Nordic Games Publishing / —	Brain in a Jar	8 августа
Scott Pilgrim vs. the World: The Game	Аркада	PS3	Ubisoft Entertainment / —	Ubisoft Chengdu, Ubisoft Montreal	10 августа

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 11.06.10 по 08.07.10 или выйдет в указанную дату*

Duke Nukem по-прежнему Forever

Уже более года минуло с начала судебных разбирательств между разработчиками из 3D Realms и издателями из Take-Two Interactive, а воз, как говорится, и ныне там. Если уже не помните, то компании рассорились из-за вечного долгостроя Duke Nukem Forever — издатели требовали отдать им бренд и деньги, выделенные на разработку, а разработчики корчили невинные физиономии и твердили, мол, не было никаких денег. Суд сторону Take-Two не принял, оставив права на бренд за 3D Realms, которые могут спокойно продолжать работу над игрой. Да только кто будет продолжать, если в студии осталось три с половиной человека и улучшения ситуации не предвидится? Похоже, Duke Nukem Forever можно хоронить окончательно.



Forever или все-таки Never?..

НАША ПОЧТА

Добрый день! В сегодняшнем вступлении буду краток. Прошлая "Наша почта" смогла "зацепить" немало читателей, и сегодня мы продолжим ту же тему — поговорим о нашей газете. Много прозвучит закулисных тайн и разных идей о завтрашнем дне газеты. На критику статей ответят сами авторы, а я отвечу на критику моих прошлых комментариев.

Думаю, будет очень правильно авторам тоже участвовать в обсуждении их работы. В будущем буду стараться почаще публиковать их комментарии, а вы можете помочь мне максимально конкретными вопросами и убедительными доводами.

Приступим.



[Мелькиадес]

Здравствуйте "уважаемая редакция" ВР. Да вы не ошиблись кавычки, я поставил не случайно. Вышло так, что в последнее время мое уважение к этой газете, а скорее к коллективу работающей над ней, заметно упало. Падало это уважение долго, но уверено. И вот сейчас оно опустилось до той планки, после которой мне захотелось написать это письмо. Начну я, пожалуй, с того, что вспомню те славные деньки, когда трава была зеленее, еда вкуснее, а ваша газета считалась для меня эталоном. ВР всегда была немного "другим" игровым изданием, непохожим на остальных, обладающей при этом неким очарованием и душой. Но она также всегда имела много недостатков, связанных с этим статусом "другого", впрочем, которые покрывали достоинства, из которых главными для меня были объективность и увлекательность обзоров, а также хорошее отношение к своим читателям. Ни того ни другого в этом издании теперь фактически не наблюдается. Начну с обращения к читателям. Последней каплей было для меня ответ на письмо некого Burnour-а. Человек настолько точно попал в тему, так хорошо проехался по текущим проблемам ВР, что видимо редакция взбесилась. Если вас критикуют по делу, в чем уверен, согласны, как минимум, половина ваших читателей вам бы вежливей и приличней было бы просто промолчать, а не отсылать своих читателей на поиски других игровых изданий, не сомневайтесь, если надо найдем, хотя и не хотим.

Ну и сразу, без плавного перехода, обращу свой взор на другую тему. Качество обзоров. В ВР, по крайнее мере мной, наблюдается весьма нездоровая тенденция, с каждым годом качество обзоров становится все хуже. И даже скорее не качество написанного материала, а его объективность. За редким исключением я читаю мнение, как там выразился опять тот же Burnour, соседского мальчишки, который или не слушает мнение других, а навязывает именно свое, или наслушавшись мнения других говорит тоже самое, но выдавая чужие мысли за свои собственные. Из всех обзоров читаемы максимум 2-3, и то в редких случаях. Вот, например, в последнем выпуске хорошей рецензией я бы назвал только новый Splinter Cell, Потоцкий — молодец. А вот товарищ Апанасевич сильно расстроил. Как такие плохие, совершенно необъективные, пестрящие ошибками (провальность Обители Зла, 55 картин Брукхамера, откуда он вообще выкопал эту цифру? Неудачные картины про человека-паука! Да он вообще знаком с кинематографом?) корявыми фразами (уже тогда он завоевал имел огромную популярность) статьи вообще попали в печать? Редакторы их, что ли совсем не перечитывают? Непонятно кстати почему, если его порадовало расширение роли напарника Тони (видимо весьма одаренного, судя потому как он за пару минут освоил костюм железного человека, хотя Тони потратил на это кучу времени) он не упомянул, что играет его совсем другой актер. Ну и напоследок хочу выразить благодарность Роману Неловкину. Обзор Split/Second искренне порадовал, материал был таким близким, знакомым, будто где-то я его уже видел. А хотя да, видел! Я порекомендовал бы редакции перечитать Игроманию 150, и посмотреть видео-обзор Games-TV к примеру на сайте megaarena.net. Много нового узнаете о литературных способностях Неловкина.

На сим прощаюсь, и напоследок хочу пожелать вам стать лучше, ведь ВР это может?

P.S. Если письмо будет опубликовано, прошу не разбивать его комментариями.

Спасибо за письмо. На Неловкина было немедленно скастовано самое убийственное заклинание — и он совсем-совсем исчез.

За тов. Апанасевича лучше всех ответит он сам:

"Разговаривая на тему кино (да и не только), важно уяснить, что следует понимать под мерой успешности и удачности того или иного фильма? Кассовые сборы? Вряд ли, потому что количество собранных в прокате миллионов долларов и общее качество фильма не есть симметричные понятия. Да, согласен, качественная картина в большинстве случаев окупается и приносит создателям неслабую прибыль. Тут заранее стоит пояснить, что говорю я именно о "массовом" кино, опуская различные примеры арт-хауса и прочих "осознанных уходов в минус" — с ними ситуация несколько иная. Однако в противовес вышесказанному зачастую случается так, что высокие кассовые показатели не отменяют несостоятельности картины в заданных рамках; в нашем случае — в рамках экранизации. Трилогия про Человека-паука — как раз тот самый случай, и именно это я имел в виду в контексте рецензии. Исходя из этих же соображений, сюда я отнес и случай с "Обителью зла", можно привести еще немало примеров.

Далее. Вы смогли углядеть какую-то прямую связь между расширением роли Джеймса Роудса в фильме "Железный человек 2" и сменой играющего его актера? Рад за вас. Мне же подумалось, что ее нет, и этот момент в рецензии я опустил.

Далее. Цифру 55 в отношении спродюссированных Джерри Брукхаймером кинокартин я взял с оглядкой на профильный киносайт IMDB.com, которому, как мне кажется, есть смысл доверять. Ну а насчет популярности, которую "завоевал имел" Железный человек, ничего, увы, сказать не могу. Каюсь, ибо проглядел".



[Gremlin]

Здравствуйте почтальон и другие авторы Виртуалки!

Здравствуй, Гремлин!

Хочу сказать вам огромное спасибо, за усовершенствование газеты, а именно — за консольные обзоры. Раньше я не ждал газету и не покупал постоянно, потому что читать ее было для меня не интересно. Писалось в основном про игры для компьютера, чего уже к счастью не наблюдается сейчас. Так держать! Вообщем газета сильно изменилась в лучшую сторону, что не может не радовать. Но есть и замечания. Вы снижаете оценки консольным играм. Расскажу про случай с Хэви Рэйном. Мой друг не стал покупать эту игру, прочитав обзор в газете. А познакомился с ней случайно, через несколько месяцев. На сегодняшний день он прошел ее вдоль и поперек, заработав 100% призов и посмотрев все концовки. И остался очень доволен, что не пропустил эту игру. По его мнению, такие произведения искусства, как эта игра, единичны. И у него теперь недоверие, ко всем прочим обзорам того автора. Вот один из читателей — Барнаур совершенно справедливо написал в письме. Мне была непонятна реакция почтальона.

Heavy Rain, если не ошибаюсь, получила 8,6 баллов. Это много. Мало кто похвастается таким средним баллом в зачетке. Мало на каком сайте разбрасываются оценками выше 8,5. В норме оценка 8,6 означает, что из 100 игр 85 оказываются хуже Heavy Rain. Затрудняюсь сказать, какие нелестные отзывы получила игра в тексте статей, но оценена она была весьма высоко.

Хотелось бы видеть в газете обзоры хороших игр, а не посредственности. За все время ни одной хорошей игры для Вий не было напечатано. Нужно писать про те, с которыми стоило бы ознакомиться, взять хотя бы Метройд. Зачем писать про плохие? Средних больше, чем хороших и вероятность нарваться на них выше. А от того, что рассмотреть пару средних, тех в которые стоит сыграть, читатель не узнает. А газета ведь покупается с целью узнать именно те, знакомство с которыми нельзя пропустить. А в итоге, приходиться читать про одни середнячки.

Приставка Wii, как говорит статистика, в СНГ очень непопулярна, хотя в мире — наоборот.

Про плохие игры пишем, чтобы их не покупали. А еще — чтобы постоянным читателям было с чем сравнивать хорошие игры. А иначе получается, что 8,6/10 — низкая оценка. И даже 9,8/10, как говорилось в одном недавнем письме.

Почему в газете никогда не печатаются мероприятия, проходящие в Беларуси? Как будто кроме ВКГ и Хигана, других мероприятий нет?! Можно было в новости хоть пару строк включать и про Беларусь. Вот первого числа проходил турнир по Теккену в Макси. Почему в газете ни слова про это? Ведь это относится и к играм, и к Беларуси. Такие мероприятия каждый месяц проходят, а в газете ни слова!!! Печатайте, пожалуйста, про них. Лучше сначала анонс, где и когда, чтобы все знали.

Согласен, такие новости и анонсы были бы очень кстати. Хотелось бы, чтобы они появлялись почаще.

А в следующем выпуске и репортаж с места событий. И поднимите зарплату авторам, чтобы приходили хорошие и оставались. Будет нормальной зарплата, будет и конкуренция среди авторов. Останутся действительно специалисты своего дела, которые будут ответственно подходить к тому, что пишут. И основным занятием будет написание статей и обзор мероприятий. Потому что сейчас, как и было написано в письме читателя, видно что большинство статей сляпано на скорую руку в перерывах между основной работой или учебой авторов.

Цена газеты не обязательно влияет на зарплату авторов, как это может показаться. В действительности, с недавнего подорожания газеты авторы и редактор не получили ни копейки. Почему — спросите Burnour'а. Он вам скажет, что нужно поднять цену еще в 7 раз. И это решит все проблемы. Если не поможет, нужно уволить всех авторов. Это они во всем виноваты.

Если говорить серьезно, то гонорары авторов — немалая проблема, которая, разумеется, напрямую влияет на качество обзоров. Сможем ли мы эту проблему решить? Если запасемся терпением — да.

До скорого!

Буду рад новому письму.



[Алексей Викторович]

Здравствуйте. Это моя первая попытка в написании письма, поэтому не судите строго. Если что, зовут меня Алексей Викторович (это фамилия =) газету вашу читаю уже больше года, многим доволен, многим недоволен.

В прошлом номере я заметил что вся почта практически была посвящена одному автору и как выяснилось Вячеславу Кунцевичу. Но что-то все так сбито, поэтому попробую свои и, думаю, чужие претензии разложить по полочкам. Все таки я математик и люблю все систематизировать =)

Провоцируя войну физиков и лириков, передаю комментарии Вячеслава Кунцевича.

1) Стиль: хотя в основном и понятно что и о чем написано все равно случаются у этого автора какие то непонятные статьи как Whisperd World или Гамлет. Вот зачем такое выдумывать, когда можно написать все проще?

"Можно проще" (варианты возможны) — универсальная отмазка тех, кто больше ни на что не способен. "У меня свой стиль", кстати, тоже.

2) Вода: ее очень много и по моему автор просто пишет чтобы написать, постоянно какие-то непонятные фамилии, разбор каких-то направлений в живописи, странные сравнения. Зачем они нужны в статьях?

Ничего не поделаешь, но я адепт Новой Журналистики Тома Вульфа и полагаю, что любая статья должна отвечать делу просвещения, давать читателю пищу для ума, способствовать развитию самостоятельного мышления.

3) Оценки: очень странные. На моей памяти автор не поставил ни одной нормальной оценки популярной игре, за исключением отличной Heavy Rain которая получила 8.6, а вот никому непонятные и неизвестные проекты оцениваются более хорошо, например 10 балов Machinariumu, 9 с чемто Whisperd World, 8.5 Dawnfall и так далее, а Bayonetta полчает 7 с мелочью, Принц Персии вообще 4.7 ужас. Чем мотивируется автор непонятно?

Так же, как Майкл Бэй никогда не получит "Золотую пальмовую ветвь", а Дэн Браун — Пулитцеровскую премию, так и ни один вышколенный высокобюджетный ширпотреб не получит от меня более 8 баллов. Достойны только инновации, стиль, способность удивлять.

4) О чем: не понимаю, зачем брать и писать больше материалы об играх в анонсы, которые никому не интересны кроме самого автора и еще каких-то десять процентов читателям? Примеры в прошлом номере Limbo анонс, были Gl Deon, Unfinisht Swan и так далее. Кому это интересно когда играют чтобы отдохнуть и развлечься? И тоже самое с кино: у нас такого даже не показывают.

Думаю, вам не следует корчить физиономию мирового судьи и решать, кто и зачем играет и кому о чем интересно читать. В остальном — см. пункт 2.

Вроде бы все. Откланиваюсь.

От себя добавлю, что даже мастера уровня Blizzard пасуют перед настойчивой аудиторией и меняют стиль. Но согласитесь: стиль Славы имеет свои достоинства — и ваше исследование без упоминания их получилось не совсем объективным.

Всего доброго!



[Без подписи]

День добрый вам, господин Ануриель и всем остальным, работающим над созданием сего печатного издания. Выходит множество игр и поделок, фильмов и "трэшака". Но, дабы не затеряться во всем этом — читайте "ВР")))))

Добрый день. Читаю каждый выпуск "ВР" уже давно, но написать письмо пока не собрался.=))

Так вот...

1.Гоночные симуляторы современности.

Сегодня этот жанр не так популярен, как ранее. Раньше был пик известности NfS. Отличный Underground и его продолжение также держали марку. Конечно же и Most Wanted был неплох. Потом Carbon, Pro Street. Undercover стал пиком убожества. Может, Shift был и получше, но той души, того, что привлекало нас в Underground-того нет и не вернуть. Недавно вышел Split/Second, позже — Blur. В обоих хорошая графика. Машины быстры, играется свежо, но недолго. Потихоньку навевают скуку. Вспомните, как гонки проходились вновь ради денег на авто. В прошлом году вышел Burnout, там все было довольно-таки неплохо. Но все равно, если и выйдет игра с невероятной графикой, грамотно сделанным игровым процессом, даже если игра вытеснит всех с рынка — она будет ничем без души...

(См. страницу 10)

(Начало на странице 9)

За угасанием серии NFS стоит ровно одна проблема: EA Games почти сразу после Underground потеряла понимание стритрейсерского мира, подменив его формальными атрибутами. Последние постепенно забылись или надоели. Сейчас EA Games пробами и ошибками пытается нащупать новый курс для умирающей серии, но делает это вслепую, параллельно сопротивляясь финансовому кризису.

2.Торба.

Торренты постепенно становятся чем-то обыденным. Вышло кино — есть уже и CamRip. Есть игра — будет и RePack с таблеткой. Не принимайте это за рекламу. Не знаю как в Минске, но в нашем городе (Лида) из-за отсутствия нормального кинотеатра часть покупает диски, часть качает, часть ничего не делает. Вышел Железный человек 2-люди посмотрели КамРип, Шрек — тоже, Робин Гуд — тоже. А я вот жду DVD-рипов. Да и если скачаю, то смотрю не сразу. "Пипец" лежит с 8 мая, а посмотрел только сегодня. Чудесный фильм. А если бы посмотрел я фильм в CamRip, возможно восприятие фильма было бы иным. Так стоит ли мне поступиться своими убеждениями для того, чтобы быть в курсе дела? Я думаю, что нет.

Нормальный кинотеатр лучше любой копии, просмотренной на мониторе. То, что в Лиде нет кинотеатров, — вина кинопрокатчиков. За нее они поплатятся расходами, в которых обвинят пиратов. Из-за нежелания авторов "ВР" смотреть некачественную версию фильма, нас обвинят в неоперативности. Разумеется, впечатление от фильма в разных версиях будет разным, поэтому авторам "ВР" влетит еще и за необъективность. Сталкиваясь с такой проблемой постоянно, советую придерживаться своих убеждений и смотреть лучшую копию из доступных.

3. Untitled-1

Сам я в последнее время несколько себя переосмыслил. В шутеры больше не играю. Перешел с рока на совершенно отличные друг от друга хип-хоп и транс. PES шестой и десятый уже долгое время лежат на винчестере. И ни один из них не является лучше другого. В шестом — реализм, в десятом — Уткини Бундеслига. Обзоры игр серии от японцев — всегда радость — ведь в картонных человечков от EA уже давно я не играю. Девятая часть была действительно классной. Хорошая графика, пик состава "Красных Дьяволов", лицензии как обычно, интересно было играть. А потом на руки попала 10...PES стал лучше по графике. Лица стали неотделимы от настоящих (ведь если ты не звезда — лицо будет менее похоже). И как упоминал И. Мэддисон — при установке KitServer и патчей от любителей — Pro Evolution Soccer становится лучше любой Фифы. Также сейчас (на 22 июня) проходит групповой этап Чемпионата Мира по футболу. Большей частью узнаю все по гостю на ТуТ'е. Но смотрю только матчи сборной Англии. Вспоминаю недавний ролик Nike. И пишу — England in Roo-ins...

3.1. Симпсоны.

Вот этому сериалу уже 20 лет. 20 — цифра. 20 — пятая часть века. 20 — лет и 21 сезон. Также в 2007 сериал перешел в High-Def но ничего не изменилось. И лишь к этому двадцатилетию я посмотрел все сезоны. От Помощника Санты до Мо и Американского Идола. И во главе всего — невероятный юмор, сатира, насмешки над американцами. Также довелось недавно посмотреть все сезоны другого сериала, похожего на "Симпсонов" — Футурамы. Там балом заправляют другие исполнители — Б.Родригез, Л.Туранга, Ф.Фрай, профессор, Зойдберг, Э.Вонг и другие.

"Футурама" — тоже очень знаменитый сериал, и годков ему уже немало. А желание американцев с годами ничуть не слабеет. Следующая остановка — South Park?))

Также бывает, что я не согласен с вами. Ньюелловский "Кубок Огня" никак нельзя назвать провальным: при бюджете в 150 млн. фильм почти 6 раз окупился. Трансформеры 2 оказались совершенно неплохим фильмом. Но по мне так недавно посмотренный мной "Форрест Гамп" Земекиса в разы лучше любого современного фильма. Тоже и о "Побеге из Шоушенка"...

Неплохие "Трансформеры 2", замечательный "Аватар" и подобные фильмы можно оценить, только посмотрев в кинотеатре. На экране монитора драма или детектив дадут фору любому блокбастеру.

Ну вот и все. До свиданья. (Письмо можете рвать как угодно, лучше комментируйте сразу).

Спасибо за письмо и до встречи.



[Z-z-z, aka ZoMBeR... ; zaz-1985@tut.by]

Привет, уважаемая редакция, Anuriel и все, кто причастен к созданию газеты!!!))

Привет!

Обойдусь без заштампованных фраз, а именно — "давно хотел вам написать", "мое письмо все равно не опубликуют" и т.д и т.п. Правда, желание вам написать возникло где-то полгода назад, после писем определенных читателей... Сейчас, конечно, всего не вспомню, по какому поводу хотел написать, но о некотором по порядку и кратенько:

— Некоторые письма напоминают мне письмо в одну рекламную газету, где одна бабушка сетовала на то, что у ведущей прогноза погоды на национальном канале слишком короткая юбка...). Лично меня устраивает газета в ее нынешнем виде, я, конечно же, тоже за то, чтобы она толстела и цветнела и разбухала от информативности, но не все же сразу... Все вам будет, я уверен!!)

[Трижды плюет через плечо]

— Не могу не написать по поводу консольщиков: чего вам не хватает?!?! Посмотреть последний номер ''ВР'', так там статистика обзоров и анонсов по платформам такова:

— PC — 1;
— Xbox 360 — 4;
— Nintendo Wii — 1;
— PC, Xbox 360 — 2;
— PC, PS3 — 1;
— Xbox 360, PS3 — 4;
— PC, Xbox 360, PS3 — 3...

Может, где и попутал, но, все равно, консольщикам грех жаловаться, а то аж наглеют!!!)

Собрать бы еще статистику оценок для PC и консольных релизов. Думаю, получится не менее убедительно.

— Также хочется высказаться по-поводу критики авторов статей, в частности Славы Кунцевича (ей-богу, звезда, купается в славе!))). А мне нравятся его статьи! Очень оригинально, со вставками из известных и не слишком литературных произведений, с некоторыми отступлениями тематическими, молодца, одним словом!!) И пару слов об упоминавшейся в прошлой "Почте" статье DeathKnightFromHell`a, читать не только интересно, но еще и улыбательно!!))

Рейтинг Славы растет! Когда по просьбе некоторых читателей мы уволим всех авторов, Славу оставим. Он будет писать вместо всех. =)

— О геймерах хочется тоже немного высказать свою точку зрения... Мне кажется, не стоит обобщать это понятие и давать ему определенные характеристики, ведь разные бывают геймеры: некоторые днями и ночами проходят все и всеми; некоторые живут нормальной жизнью (девушка, друзья, отдых, природа...), но, тем не менее, находят время для хардкорского (пусть и не все и не всегда) прохождения достойных игр... А высказывания некоторых товарисчей, позиционирующих геймеров, чуть ли не как маньяков и наркоманов — чушь!!!))

Жаль, что лекарство от чуши пока не изобрели.

Хотелось написать еще о некоторых моментах, причем, не в смысле критики газеты, а в критику писем некоторых индивидуумов, но, что-то уже подзабыто и нет смысла поднимать эти темы, а некоторые темы будут обсуждаться по мере развития, так что еще спишемся!!))

Пишите и о том, и о другом. Будем ждать!



[Без подписи]

Добрый день Павел, Артем, Ануриель и все геймеры синеокой! Буду краток, чтобы не грузить почтальона и не занимать святое место. В прошлом номере ВР прочитал письмо Бурнаура (извини дружище, если переврал неправильно) и ответ на него. Из-за письма в субботу разгорелись жаркие дебаты. Больше половины форумчан поддержали читателя, а не почтальона. Бурнаур в своем письме никого не оскорблял, а высказал свое мнение. Цель была не задеть, а показать недостатки, которых вы вероятно не видите. Читатель был прав во многом. Только он привел пример одного автора. А этим грешат большинство авторов. Возьмем хотя бы то, во что я сам сейчас играю — Need for Speed-Shift. Приобрел игру после прочтения обзора. Автора этого обзора я не помню. Помню, что оценка была высокой. С серией я начал знакомство с первых пяти Need for Speed, вышедших еще до Андерграунда. С другими покатушками тоже знаком не понаслышке, играл и в Burnout, Motostorm, Gran Turismo и во многие другие. Каким макаром автор выставил высокую оценку Shift — тайна бермудского треугольника. В статье нет ни слова про повторяющиеся из уровня в уровень трассы, когда к третьему этапу знаешь их все наизусть. Ни слова про ужасную физику, когда на скорости "прилипаешь" ко всем стенкам и не можешь оторваться до полной остановки, несовпадение скорости столкновения с повреждениями, невозможности в хлам разбить машину. Нелепость происходящего в виде обгона на полной скорости топ-кара серийной моделью, обгон по гравейке машиной с низкой посадкой и др. Про неравномерную сложность всех этапов и самих настроек, когда на легком уровне сложности с тридцатого раза побеждаешь босса на американской трассе, выучив трассу до миллиметра и манеру езды американца по секундам. Зато автор пишет про плохую графику... Так вот, единственное, из-за чего в игру можно поиграть, так это из-за графики (подключение HDMI). Это всего один из примеров "бракоделия" авторов, когда статья писалась с потолка. Могу еще штук двадцать назвать сходу. А про ответ на письмо Бурнаура насчет зарплаты авторам в десять тысяч рублей. За такие обзоры с авторов надо деньги брать и авторам за их счет купившим игры их полную стоимость. А почему нет возможности платить нормально хорошим авторам? Газета стоит, по-моему, около полутора тысяч, тираж около двадцати тысяч. Если умножить, получаем неплохую сумму. Печать дорого стоит? Печать тысячи двухсторонних цветных ламинированных визиток сейчас стоит дешево, не то, что раньше. И чем больше количество, тем больше скидка. Адресок подкинуть? Если нужно, увеличте цену в три раза, только публикуйте качественные статьи, а не такие. В общем, не прав был Артем, что так накинулся на Бурнаура за его мнение. Если не выносите справедливой критики, так и напишите в предисловии почты: Только льстить, никакой критики! Помня реакцию Артема на критику, сообщаю сразу: можете мое письмо порвать сжечь и развеять пепел, если вам все равно мнение читателей. Спасибо за внимание.

Человеку, который чистит зубы каждые пять минут, странно слышать, что он редко чистит зубы. То есть можно и чаще, даже хуже от этого не будет. Но слышать такое мнение странно.

За последние годы в "Нашей почте" было опубликовано несколько сотен писем с критикой. Являлась ли она справедливой? Я думаю, да, хоть и не вся. Поэтому слова "если не терпите критики..." или "вы публикуете только лесть" вызывают у меня недоумение.

Был ли мой комментарий письма Бурнаура невежливым? Не думаю. Возможно, это очень оскорбительно — услышать просьбу не читать "ВР". Но является ли она более оскорбительной, чем предложение не писать в газету? Без читателей газета умрет — это факт. Но без авторов она умрет намного быстрее — и это тоже факт. Зачем же уничтожать газету "Виртуальные радости", она ведь многим нравится. Пусть не вам, а тому неизвестному, который не написал письмо, потому что его все устраивает. Или другому, который написал письмо, и вы его презираете за то, что в этом письме была "лесть"?

Предложение начать газету с нуля стало основанием моего совета. Это в самом деле наиболее разумный выход — не читать газету, в которой не нравится абсолютно все.

В то же время не могу отрицать, что слова Бурнаура мне было неприятно читать. Что наши авторы — не ангелы, знаю и я. Заслужили недовольство — пусть читают вашу критику. Но зачем недооценивать работу шеф-редактора и маркетингового отдела? Они не зря едят свой хлеб, и просто так, на коленке, нельзя выполнить их работу. Нельзя уволить всех авторов — газета умрет. Нельзя поднять цену в 3-7 раз — газета умрет. Нельзя не платить налоги, не делиться с "Белсоюзпечатью" — газета умрет. На такие предложения я не могу ответить даже "может быть", даже "мы подумаем". Иначе кто-то скажет: недолго же осталось жить газете, раз даже абсурдные предложения всерьез рассматриваются.

И главное: если вам кажется, что в "НП" мало критики, пишите больше критики. Масса статей не дождалась отзывов, многие письма не получили слов поддержки. К чему же прислушиваться редколлегии?



[Андрей]

Здравствуйте. Давно читаю ваши газеты "Виртуальные радости", "Компьютерные вести", "Компьютерную газету" (они же все ваши?). Все, в основном, меня устраивает, не нравятся только ваши неадекватные оценки фильмов. То кому-то из вас не понравился "Мадагаскар 2" (по сравнению с первым фильмом), то третий "Ледниковый период" лучше второго, то второй "Сезон охоты" лучше первого, то "Трансформеры 2" — лажа... Со всеми этими оценками я в итоге не согласился и, судя по отзывам читателей на ваши рецензии, многие не согласились. А сегодня прочитал ваше мнение на фильм "Принц Персии: Пески времени"... Опять не совпадает. Сюжет никакой (тут вы почти так же и написали), юмора тоже почти нету — пару раз слегка улыбнулся за весь фильм (хотя в статье сказано "...смешных ситуаций в фильме довольно много — улыбнетесь вы гарантированно не раз и не два")...Фильм на один раз. Хотя тех же "Трансформеров 2" (не смотря на некоторую пошлость), "Мадагаскар 2" и др. я пересматривал не один раз. Я думаю, что отзывы на вашу статью об это фильме тоже не будут положительные. Откуда вы понабрали авторов для статей... До свиданья.

Авторов, которые пишут обзоры фильмов, у нас не так уж много. Поэтому если уж так случилось, что ваши вкусы не совпадают, то несогласия будут возникать снова и снова. Повлиять на ситуацию почти невозможно. Даже если каким-то образом мы найдем автора, которому нравятся "Трансформеры 2" и "Мадагаскар 2", а "Принц Персии" кажется не смешным, очень вероятно, что нам начнут писать поклонники "Принца Персии" и снова кто-то спросит: "Откуда вы набрали таких авторов?"

Для подобных случаев мы придумали рубрики "Мнение" и "Своя колокольня". Написать в первую никто из редколлегии не захотел — все поддержали автора обзора. Не пришло читательских обзоров и во вторую рубрику, и хотя рассчитывать на них неправильно, все же это некоторый (некоторый!) показатель солидарности.

Впрочем, ваше письмо дало нашим авторам повод порефлексировать, а ваши единомышленники из числа читателей поблагодарят вас.

***

Напоследок хочу подвести итог: мы, авторы, ждем перемен не меньше вас, читателей. Когда их ждать? Думаю, осенние месяцы станут определяющими. А до тех пор постараемся быть терпимы друг к другу. Всего доброго!

Anuriel
anuriel@anuriel.com

ОБЗОР

Collapse: Ярость

Название на Западе: Collapse: The Rage
Жанр: TPS с элементами слэшера
Платформа: PC
Разработчик: Creoteam
Издатель: Buka Entertainment
Похожие игры: Collapse
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 4 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon HD3850; 4 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: collapse-game.com

Если проследить историю развития гейминдустрии на территории бывшего Советского Союза, то можно наблюдать интересную тенденцию "бросания в крайности". В большинстве своем качество игр отечественного производства находится где-то на уровне трудноперевариваемого трэша. Однако в противовес этому приятно видеть, что периодически выходят действительно знаковые проекты, такие как S.T.A.L.K.E.R. или "King's Bounty: Легенда о рыцаре", разом рушащие все пересуды о несостоятельности восточноевропейских разработчиков.

Не сказать, что вышедшая в 2008-ом году игра Collapse от украинской конторы Creoteam относилась именно к такому разряду ААА-проектов. Это был просто качественный, добротно сделанный слэшер с парочкой интересных моментов. И хотя разработчиков можно было смело упрекнуть в наглом адаптировании чужих идей (так, в самом антураже разрушенного аномалией Киева четко прослеживаются параллели с Half-Life 2), это недостаток перебивался бодрым "мясным" геймплеем, неплохим видеорядом и отличным саундтреком за авторством группы New Tone. Игра выступила довольно успешно, поэтому появление продолжения было лишь вопросом времени.

Прогулки по постапокалиптическому Киеву! Недорого! Дресс-код: дреды и меч

Для тех, кто в первую часть не играл, — краткий экскурс в историю. Действие оригинала развивалось в 2096-ом в стольном граде Киеве, разрушенном гигантской аномалией под названием Дыра. В Европе был объявлен карантин, а зараженную область обнесли огромной стеной. Но, вопреки ожиданиям, те, кто оказался "не по ту сторону" барьера, вовсе не погибли от когтей ужасных тварей, а приспособились и даже смогли создать некое подобие общества, во главе которого стали Лорды. Главным героем был сын одного из погибших Лордов, Родан, которого угораздило оказаться в самом центре разворачивавшихся на Свалке (так стали называть закрытую зону) событий. В итоге он сумел прорваться к центру Аномалии и ценой собственной жизни взорвать ее к чертям собачьим. По крайней мере, все так думали...



Как только всплыли первые вести о разработке дополнения, сразу возник резонный вопрос: как сценаристы собираются продолжать оригинальную историю? Сюжетно Collapse был игрой вполне законченной и продолжения не предусматривающей. Однако разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления и выдали на-гора банальнейшую и насквозь шаблонную историю о том, что взрыв, устроенный Роданом, на самом деле Дыру не уничтожил, а лишь разорвал ее на несколько частей, причем в таком состоянии она стала даже опаснее, извергая из своих недр еще больше смертоносных тварей. Но самое интересное, что и сам протагонист тоже остался жив и невредим, и теперь он жаждет крови. А ее тут будет много: бандиты, мутанты, правительственные войска — на Свалке смешались все.

Еще в оригинале сюжет стоял далеко не на первом месте, а уж в адд-оне история вообще прилеплена исключительно для галочки. Никаких тебе неожиданных сюжетных поворотов, персонажи плоские, диалоги сухие и неинтересные. Постановка тоже хромает. Интереса в созерцании терзаний местных болванчиков никакого, и поэтому единственной отрадой игроков становится безостановочное рубилово, а в этом плане наблюдаются определенные подвижки.

Основное нововведение адд-она вытекает непосредственно из названия. Речь идет о новом режиме — о "Ярости", в которую впадает герой после того как нарубит в капусту определенное количество оппозиционно настроенных элементов. Мир окрашивается в красно-черные тона, а наша дредастая бестия начинает разить врагов направо и налево. Короче, одним махом семерых побивахом. Да, идея далеко не нова, подобные вещи гораздо раньше были реализованы в The Suffering или том же Painkiller, однако применительно к мясному геймплею "Коллапса" новинка пришлась весьма кстати.

Как и раньше, основным вашим монстроуборочным агрегатом является меч, в основном благодаря тому, что именно с его помощью можно проводить мощные комбо-атаки. Причем каждая такая атака обладает собственными характеристиками урона и выдаваемых за ее исполнение бонусов. Так, комбо Смерти бьет по врагам чистым прямым уроном и дает герою сущую капельку опыта, ярости и энергии, а какое-нибудь другое — наоборот, кромсает противников довольно слабо, но зато по максимуму заряжает Родана яростью. Казалось бы, мелочь мелочью, но таким образом каждый игрок сможет выбрать свой стиль игры. Плюс, в дополнении разработчики добавили возможность прокачки персонажа.

Конечно, в некоторых случаях гораздо удобнее и проще перестрелять оппозицию издалека, однако тут есть свои нюансы. Так, убийство соперников с помощью энергоударов приносит лишь минимальное количество опыта, а при использовании любого огнестрельного оружия о каких бы то ни было бонусах можно вообще забыть. Да и вообще, "стволы" и прочие энергетические штукенции применяются относительно редко, ибо скучно все это. А вот когда Родан врубается в гущу врагов с мечом наперевес и начинает свою "пляску смерти", игра показывает весь свой норов. Сопровождающиеся неплохими спецэффектами и местами кинематографическими ракурсами камеры свистопляски под аккомпанемент бодрого саундтрека — таких приятных моментов у игры не отнять.

Адд-он очень короткий, пробегается влегкую буквально за три-четыре часа, поэтому даже всплывающее со временем однообразие процесса шинкования монстров в мелкий винегрет просто не успевает испортить общее впечатление от игры. А после прохождения сюжетной части можно проверить свои навыки на хардкорной сложности или опробовать пару новых игровых режимов. В "Арене" вам предстоит сражаться на выживание против все прибывающих волн врагов, а название режима "Испытания" говорит само за себя% выбрали интересующее условие — и вперед.

С технической стороной "Коллапса" никаких подвижек не наблюдается. Графика и звук как были в оригинале, так и остались не том же неплохом уровне. Зато приятно удивляет работа дизайнеров — локации разрушенной украинской столицы выглядят очень антуражно и натурально. Не уровень S.T.A.L.K.E.R., конечно, но что-то близкое к этому.

"Ярость" — типичнейшее "не-DLC"-дополнение: пара новых фишек и несколько часов слегка обновленного геймплея. На ПК у "Коллапса" как у слэшера серьезных конкурентов типа God of War 3 практически нет (разве что Devil May Cry 4 да грядущий порт апокалиптического Darksiders), поэтому, если вам понравился оригинал, в "Ярость" поиграть обязательно стоит. Ну а на "нет" и суда, как говорится, нет.

РАДОСТИ:

Новые режимы
Местами бодрый геймплей
Грамотный дизайн
Качественный саундтрек

ГАДОСТИ:

Смехотворная продолжительность
Притянутый за уши сюжет
Мало новинок

ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

Неплохой экшен от украинских разработчиков. На многое не претендует, но скрасить скучный вечер запросто способен. Советуем попробовать.

Алексей Апанасевич

ОБЗОР

Tropico 3: Absolute Power

Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик: Haemimont Games
Издатель: Kalypso Media
Издатель в СНГ: GFI, Руссобит-М
Название локализованной версии: Тропико 3: Абсолютная власть
Похожие игры: серия Tropico
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 5 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400 2,13 ГГц или Athlon 64 X2 4800+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта NVIDIA GeForce 8800 или Radeon HD2600 Pro; 5 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.tropico3.com

Ай да разработчики, ай да сукины дети! Все, поди, алчные да меркантильные. А наш брат геймер и рад обманываться! Пора бы собраться всем обиженным игрокам на площади перед какой-нибудь буржуйской конторой и дружно... помахать пальчиком охочим до денег игроделам — но все недосуг. И почему же?

Взять тех же Haemimont Games, разработавших дополнение к Tropico 3. Как можно их уличить в халтуре и меркантильности, когда их продукт не просто съедобный, но еще и очень вкусный и полезный? С другой стороны, нововведений — мизер. Основная фишка — кампания, сюжеты которой заставляют порой не просто улыбнуться, а сползти под стол. Этими оригинальными сценариями и порадовали общественность разработчики. Кстати, еще парочка общих слов о тех историях, в которых предстоит поучаствовать поклонникам жанра и серии Tropico в частности. Глядя на все это творческое безумие, хочется попросить сценаристов поделиться вдохновением или чем покрепче. А еще похвалим локализаторов, которые отлично справились со своей работой и с юмором подошли к своей задаче. А пока утихают овации, попробуем разобраться, чем же они вызваны.

***

—...И надоели же мне прежние жители Тропико! Проблемы, проблемы, проблемы... Не успеешь подавить восстание, а они уже выборы устраивают. Обидно! Я же для людей, для народа, во имя человеческого, так сказать, благосостояния. А они не ценят. Неблагодарные. Решено. Уплываю. Вот уже и новые островитяне идут, которые хотят видеть меня своим правителем. Да, слава о таком великом Эль Президенте, как я, разносится быстро. Хм, а что это у него за странная дымка в глазах? Черт с ней. Эй, заправляйте мой самолет!

— Эль Президенте, чувак, привет! Добро пожаловать на наш остров свободы, любви и травы, брат! Мы пригласили тебя, потому что ты крутой Эль Президенте! Твоя задача проста — делать людей счастливыми. Только это, чувак, не строй заводов. Максимум один, лучше табачный. Тропиканцы любят курить, брат: это делает их свободнее и радостнее — так что строй фабрику и зарабатывай деньги, чтобы творить еще больше добрых дел. И, да, не зови туристов. Знаешь ли, нашему брату как-то не хочется, чтобы во время прогулок на облаках чудеснейшей травы ему мешали. Ты понимаешь, о чем я? Не парься, Эль Президенте, дела скоро пойдут в гору! Ведь мы с тобой, ты с нами, а с нами трава. Все путем, брат. Кстати, если будешь строить дома для новых поселенцев нашего чудного острова, не нужно тянуть свободных островитян в затхлые квартиры с узкими подоконниками и маленькой площадью. Брат, островитяне любят частные дома с двориком, где можно насажать много травы и собрать кучу друзей. Эй, кто это там идет по пляжу? Откуда там столько народу? Эй, Президенте, да там настоящий праздник! Это тебе не какой-то День Независимости! Побежали, брат, там будет много веселья, дыма и растаманской музыки!

***

— И надоели же мне эти "дети цветов"! Экономику нормальную не разовьешь, туристов честных не пригласишь. И не шибко-то они умными мне показались... Деньги из кармана тянут, вечеринки сомнительные на пляжах устраивают. Никакой дисциплины и ноль желания работать! Однозначно, улетаю. Решено. Заводите самолет. Эй, что это за дым из кабины пилотов?!

— Эль Президенте, вы слышите? Повсюду шорохи. А по ночам в лесу можно слышать, как поют птицы. Но они не должны петь ночью! Ночью птицы спят! А это — птицы-призраки. Они следят, слушают, а потом докладывают другим привидениям. Правда, после их пения я уже ничего не слышу. Убегаю в свой дом, закрываю все замки и окна и, закутавшись в одеяло, засыпаю. Страшно...

***

— Президенте, вставай. Пора! Похоже, что тайная полиция, которую ты совсем недавно учредил, поймала преступника. И это оказались никакие не призраки, а свихнувшийся маньяк. Только один момент все никак не умещается у меня в голове: когда маньяка допрашивали, он сказал, что смотрел передачу на ТВ и голос в его сознании сказал, что нужно делать. Ну, убивать, да. Это ужасно, ужасно, ужасно! А вдруг все население свихнется?..

— Фух, я спокоен. Знаешь, стоит проверить, а вдруг это СССР или США? Может, они хотят выведать наши секреты? Ну да, лично мне есть что скрывать, а тебе? Вижу, что есть. Нужно построить радары. Точно. Завтра же начинаем строить радары.

***

— Есть подозрения, что "дети цветов" не такие уж замкнутые. Взять хотя бы предыдущих островитян. Привидения, инопланетяне. Работать бы лучше шли, богобоязненные. У меня вообще есть теория, что вся эта паранормальная ерунда возникает от нехватки труда. Четырнадцатичасовой рабочий день еще никому не повредил. А если и повредил, то никто в этом не признался! Решено, улетаю дальше. А тут все слишком странно...

— Эль Президенте, мы нашли письмо на острове! Вот оно: "Если Вы читаете это сообщение, то наш эксперимент провалился. Теперь остров отбросило в прошлое. Разломы во времени появляются повсюду, где только можно. Мы не знаем, что делать. Времени остается немного, а нам еще предстоит разобраться, что привело Ваше правление к упадку. Точнее, теперь Вам предстоит в этом разобраться. Вы будете получать послания с необходимой информацией. Цель: не допустить свержения власти. До встречи". Президенте, наши люди совсем мало знают. Строительство на зачаточном уровне, о науке и речи не идет. Спасите нас, Эль Президенте, спасите. Мы надеемся на вас! Кстати, если нужна помощь, Магаданский научный центр готов ее предоставить. "Самые смелые технологические решения по самым выгодным ценам! Магаданский научный центр! Там, где мы, там наука!" — пишут они в своем письме. "По самым выгодным ценам! Всего 2999 — и мы предоставим вам новую технологию! А если ответите прямо сейчас..." Президенте, мы надеемся на Вас!

***

Вакханалия, форменный беспредел и полет фантазии. Словно прилетев к нам из середины прошлого века, сюжеты забавляют, веселят и напоминают о прошлом.



О временах холодной войны, массовой истерии, почти законных наркотиков, песен Боба Марли, романтики коммунистических идей в Карибском море, смелых фантастических и научных мечтаний. О временах первых полетов в космос и мифов о Чупакабре. Тропико манит диктаторской романтикой и абсолютной властью, которая и вынесена в название дополнения. Новая партия лоялистов, души не чающих в Эль Президенте, особых изменений в геймплей не вносит, но периодически забавляет. Они одни обижаются из-за проведения выборов и мечтают о том, чтобы весь остров был заставлен золотыми статуями их любимого вождя. В довесок к этому разработчики добавили несколько новых зданий и указов — вот и все дополнение. И если бы не развеселая кампания, то можно было бы отправить коробку с диском прямиком на детальное изучение младшему брату. Но — не судьба, а брату лучше подарите игрушку. Если он у вас, конечно же, есть.

РАДОСТИ:

Новая кампания
Возможность отключить советника специальным указом
Хорошо составленные и запоминающиеся тексты
Юмор

ГАДОСТИ:

Практически та же игра

ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

Милое дополнение для вытягивания бумажек с мертвыми американскими президентами из доверчивых игроков. Старые песни о главном. Без лишних извращений над рецептурой, но с фирменными вкусными добавками. Так держать.



LieR

ОБЗОР

Drakensang: The River of Time

По течению

Жанр: *RPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Radon Labs*
Издатель: *dtp entertainment*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб, Snowball Studios*
Название в СНГ: *Drakensang: Река времени*
Похожие игры: *Drakensang: The Dark Eye, серия Neverwinter Nights*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,8 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800GT или ATI Radeon X1600; 7 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6750 или AMD Athlon X2 4200+; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT; 7 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.drakensang.de*



Ролевые игры. Славные. Увлекательные. Глубокие. Они разные, но метящие на звание самых интеллигентных и жизненных. В форме настольных, выездных, компьютерных. Ролевые игры бывают разные. Например, немецкие. Например, повторные.

Сырость. Она повсюду. Снизу. Сверху. По сторонам. Промокают ноги — болит горло, насморк, кашель. Сырость — это краеугольный камень всех немецких ролевых игр. Первые версии их, благо, хотя бы играбельны. После плясок с бубном удается установить, после воздания почестей Одину получается запустить и начать игру, после серий гекатомб из польских и российских создателей шутеров даже выходит пройти до конца. Можно булгачить хоть до умопомрачения, но от этого меньше прорех в программном коде не станет. Зависания, вылеты с приветом "окошкам", неработающие скрипты, пропадающие текстуры и невыполнимые квесты — вот лучшие друзья любой немецкой ролевой игры. И Drakensang: The River of Time, равно как и оригинал, из их числа. Рубленная топором, неотполированная, незавершенная, туповатая — но что же с ней делать-то? Благо релизы в Германии происходят задолго до мировых и даже европейских, и стоит надеяться, что к выходу дополнения в СНГ в августе этого года хотя бы половина дыр заделается патчами. А пока без крепких нервов в мир The River of Time лучше не соваться. А сунетесь — терпите. Все-таки, без прикрас, есть из-за чего.

Красота. Она везде. Она завораживает, впечатляет, дает новые эмоции, пробивает на чувства, заставляет любоваться. Она повсюду: в каждой модели, в каждой текстуре, и если бы могла забраться, то была бы в каждом пикселе. Всепоглощающая своим очарованием. Несмотря на старенький движок, слегка скрипучий и топорно сделанный, Drakensang: The River of Time, как и предшественница, является очень красивой игрой. В том числе в плане технологий — не без этого, но и не этим единым. Но куда без отличной, плавной и аккуратной анимации, почти живой, анатомически верной и самую малость завораживающей. Куда без ярких и сочных спецэффектов, которыми можно и нужно любоваться — бесконечностью пылающего огня и безотрывностью струящейся воды, стелящегося осязаемого тумана и устремившегося в небеса дыма. И тем более куда уж без действительно классной работы художников. Мир Авентурии прекрасен, и путешествие в него сродни туристической поездке с целью насладиться величественными пейзажами и высокохудожественными видами удаленных земель. Все тут — деревья в лесу, своды темных подземелий, небольшие сонные деревушки, живописные набережные и петляющие между холмов тропинки — исполнено с особым старанием и особой же любовью, оттого и очаровательно. И старания разработчиков не прошли даром — они сотворили очередной фэнтезийный мир, следующий набившим оскомину канонам, прекрасным и даже в какой-то степени уникальным. А еще тут есть великолепные музыкальные переливы, которые вроде бы вполне себе классические для игр данного жанра и сеттинга, но при звуках которых хочется бросить мышь, нажать на паузу и слушать, наслаждаясь. Немецкие коллективы знают толк в мелодичности и звуковом очаровании, и саундтрек от Dynamedion просто замечательный — любители адаптированного, осовремененного европейского фолка могут качать и слушать даже не играя в The River of Time.



Новшества. Их можно даже не считать. С одной стороны, кажется, что их довольно много. Один только сюжет, растянутый на богатые на игровые события и сторонние квесты тридцать с хвостиком часов, чего стоит. Плюс — некоторая работа над досадными ошибками, доработки и кое-что еще. И пусть этого мало для полноценного сиквела, но уже много для стандартного дополнения. Плохо, что суть, начинка всего этого, основополагающий стержень не был подвержен изменениям. Сюжетная линия, являющаяся по своей сути предысторией событий Drakensang: The Dark Eye, также, как и сценарий оригинала, расплывчатая и неглубокая, откровенно посредственная и довольно скучная. Благо обошлось без очередных древних проклятий, нашествий монстров и мирового непотребства, обязательно подверженного необратимому уничтожению нашими руками. Может, поэтому тривиальная история даже кажется какой-то близкой, будничной и от этого милой. Но все-таки действительно классных мастеров пера в команде Radon Labs не хватает, и это чувствуется не только в истории. Совершенно утрированные, сублимированные, бесхитростные диалоги вообще разговорами назвать сложно — это обмен самой необходимой информацией, не больше. А хочется большего, в отыгрыши роли хочется общения. Да и хочется, чтобы отыгрыш этой самой роли присутствовал — да только откуда ему взяться, если для игры вновь не нашлось ни одного запоминающегося, колоритного, интересного персонажа. К тому же остатки индивидуальности окончательно превращаются в иллюзию, когда дорогие и любимые сопартийцы бесят чудачествами своих "кремниевых" мозгов. И когда они начинают действовать хотя бы адекватно — это уже великое благо.

И — квесты. Не самые разнообразные, но все-таки вполне себе нескучные — однако их подача удручает своей топорностью и совершенной условностью. Хорошо, конечно, что отныне локации, оставленные за спиной, не захлопываются наглухо и, следовательно, всегда можно вернуться за побочными или просто пропущенными миссиями. Но возвращаться за ними было бы куда приятнее, если бы в заданиях была та самая искорка. А еще лучше, если бы возвращаться не пришлось. Но как же без этого, если баланс вновь хромает на обе ноги, превращая некоторые — даже начальные, даже увлекательные, даже лучшие — квесты в непроходимое болото с вязкой трясиной сложности. Возможно, это можно было бы подправить регулировкой ролевой системы, но она по-прежнему пестрит набором бесполезных и неиспользуемых перков. Навыков, которые сами по себе перспективны, если их умело интегрировать, сделать их необходимыми — но в игре им места нет. И что уж тут два новых класса, которые приятны фактом своего наличия, но в то же время совершенно неинтересны. Жаль.

Вот такая компиляция очень весомых достоинств и массы чуть менее весомых недоработок — и попросту обидно из-за того, что благие намерения и хорошие идеи уперлись в кучу мелких косяков. И было бы это в первый раз — прощения было бы больше. А так... А так разработчики из Radon Labs все так же перспективны, и им бы издателя побогаче, но, как говорится, чем богаты, тем и рады.

РАДОСТИ:

Пара исправленных недочетов
Новый сюжет, новая кампания, новые локации

ГАДОСТИ:

Мало изменений, исправлений, улучшений

ОЦЕНКА:

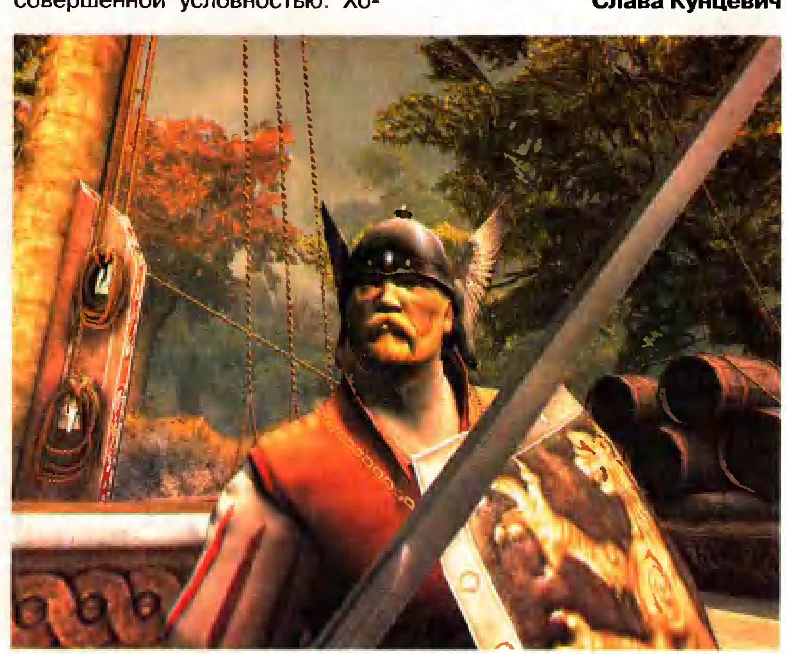
6.0

ВЫВОД:

Очень хорошая ролевая игра, к великому сожалению, вырубленная топором от начала и до конца. И, что еще хуже, Drakensang избегает шлифовки во второй раз подряд. Но даже так определенной дозы ласки The River of Time вполне заслуживает.

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Transformers: War for Cybertron

Жанр: TPA

Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS

Разработчик: High Moon Studios

Издатель: Activision

Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб

Название локализованной версии: Трансформеры: Битва за Кибертрон

Похожие игры: Transformers: Revenge of the Fallen, Too Human

Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E4300 или AMD Athlon 64 X2 4000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900GT или ATI Radeon X1900; 9 Гб свободного места на жестком диске

Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3,4 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3850; 9 Гб свободного места на жестком диске

Сайт игры: www.transformers-game.com





Вряд ли сейчас найдется много людей, которые в здравом уме и трезвой памяти смогут честно признаться, что никогда в жизни не слышали про трансформеров. Придуманные компанией Hasbro в виде серии игрушек и воплощенные впоследствии в комиксах и в сериалах герои вот уже несколько десятков лет будоражат умы детей всей планеты, которые бросали все дела и приникали к экранам телевизоров, стоило только услышать сокровенный клич Оптимуса Прайма "Автоботы! Трансформируемся!"

Гигантские роботы с планеты Кибертрон за все время своего существования пережили множество различных инкарнаций, комиксы про их приключения по-прежнему разлетаются на Западе как горячие пирожки, а в 2007 году трансформеры с помощью режиссера Майкла Бэя покорили большое кино и — в очередной раз — сердца зрителей. Однако на поприще виртуальных развлечений ситуация далеко не такая радужная: игр, посвященных трансформерам, выходило немного, да и сказать про них что-то хорошее не получалось при всем желании. По крайней мере, так было до недавнего времени.

Очередную попытку выделить свою игру из общей серости "трансформеропроектов" предприняла контора Activision, в качестве разработчиков же была выбрана команда High Moon Studios. Не самый плохой выбор, особенно если учесть, что до этого названные разработчики выпустили весьма неплохой TPS The Bourne Conspiracy. Вообще, Transformers: War for Cybertron по многим параметрам очень сильно напоминает одну из лучших игр прошлого года — Batman: Arkham Asylum. Посудите сами: популярная вселенная, малоизвестная, но перспективная команда разработчиков и общая концепция возвращения к классической стилистике. Конечно, хотелось, по аналогии, ожидать и такого же успеха. High Moon обещали нам атмосферный ураганный экшен с системой укрытий. Несмотря на весь обоснованный скепсис, был повод ожидать чего-то интересного. А что в итоге получилось?

One shall stand. One shall fall

Как уже намекалось выше, сюжет игры развивается задолго до прибытия трансформеров на нашу с вами Землю и рассказывает о событиях, предшествовавших этому "исходу". Как уже можно догадаться из названия, проект посвящен войне за Кибертрон — родную планету роботов. В этом жестоком многолетнем противостоянии схлестнулись благородные Автоботы с одной стороны и злобные Десептиконы — с другой. Каждая из фракций, само собой, преследует свои цели. При этом хочется отметить, что тех же Десептиконов тоже нельзя считать абсолютным злом — их лидер, Мегатрон, хочет вернуть Кибертрон во времена "золотого века" планеты, но использует для этого слишком радикальные методы. Игроки встретятся со многими знакомыми героями, узнают, что заставило трансформеров покинуть родину, увидят становление Оптимуса как Прайма и вожака Автоботов и много чего еще.

В игре представлено две кампании — по одной за каждую сторону конфликта. Проходить их можно в любом порядке, но для адекватного восприятия сюжета стоит помнить, что хронологически первой идет кампания Десептиконов. Всего в War for Cybertron около десятка глав на две сюжетные линии, что довольно мало — пробегается сингл буквально за несколько вечеров. Зато в реализована возможность кооперативного прохождения на троих человек, причем не только в кампании, но и в особом режиме Escalation.

Ждать каких-либо откровений от геймплея не приходится — по сути, это обычный экшен от третьего лица с оглядкой на особенности сеттинга. Каждый робот может в любой момент трансформироваться в транспортное средство, будь то танк, машина или самолет — у каждого свое, в зависимости от специализации. В арсенале роботов есть средства как для ближнего (энергонные мечи, топоры и т.п.), так и для дальнего боя плюс различные специальные способности. Все это, конечно, хорошо и весело, однако целесообразность применения всего обилия доступных средств убиения сводится на нет из-за повальной тупости местного искусственного интеллекта. Враги умом ни разу не отличаются, в команде работать не умеют и просто прут на вас по кратчайшей траектории, чтобы затем грудой металла лечь у ваших ног. Самое обидное, что и соратники тоже местами тупят по-страшному, болванчиками стоя на месте и не зная, что делать дальше, в то время как вашего подконтрольного робота пинают со всех сторон. После этого глотком свежего воздуха выглядят схватки с местными боссами, к каждому из которых надо искать особый подход. Да и выглядят они очень зрелищно — поверьте, битву с Omega Supreme или десептиконовским Trypticon'ом вы будете еще долго вспоминать.

Еще одна интересная особенность игры — режим создания персонажа. Дело в том, что для игры в мультиплеере игрок должен создать собственного трансформера. Однако, если у вас уже зачесались руки в порыве неудержимого креатива, придется вас огорчить: возможности по кастомизации создаваемого робота очень и очень ограничены. Дозволены выбрать имя, придумать собственную схему раскраски и задать класс героя. Всего их четыре: Лидеры, Скауты, Воины и Ученые. От класса зависит, в какой транспорт будет превращаться трансформер. Также можно настроить вооружение и особые навыки вашего робота, а затем отправить его в бой, где он будет набираться опыта и прокачивать различные перки. Все это, без сомнений, хорошо, но больше свободы все-таки не помешало бы.

Осветите тьму

За графическую сторону проекта отдувается почетный старичок Unreal Engine 3. Впрочем, видавший виды движок на удивление хорошо справляется со своими обязанностями: картинка четкая, объекты высокодетализированные и отлично проработаны, каждый робот прорисован до мельчайших деталей. Не отстает и звук: взрывы, грохот, звуки трансформаций — все на очень высоком уровне. Ну а за озвучку вообще стоит поставить высший балл — уже хотя бы голос бессменного Питера Каллена, озвучивающего Оптимуса, способен вызвать неподдельный восторг. Это один из тех немногих случаев, когда голо-





совой перевод в локализованной русской версии можно считать минусом.

Но главным достоинством и в определенной степени главным спорным моментом является геймдизайн. С одной стороны, все просто превосходно: Кибертрон проработан настолько досконально, что просто диву даешься. Все очень красиво, антуражно и безумно атмосферно. То же самое касается и действующих лиц — трансформеров. Разработчики не стали особо мудрствовать и смоделировали героев на основе того, как они показаны в ранних версиях мультсериала. Все они легко узнаваемы, и если вы "в теме", то без труда отличите Старскрима от Броула или Айронхайда. Но в этом же кроется и та самая спорность. Во-первых, из-за смены антуража больше не чувствуются размеры и величественность роботов — ощущения такие же, как будто играешь в любой другой TPS с обычными людьми в главных ролях. Во-вторых, из-за того, что разработчики сознательно открестились от того дизайна, который предложил нам в своих картинах Майкл Бэй. Если у режиссера трансформеры были максимально технократичными и отчасти даже "реалистичными" (если это слово вообще можно применить к расе роботов из космоса), а каждая трансформация была просчитана до такой степени, что можно было увидеть, куда уходит та или иная деталь, то в War for Cybertron все гораздо проще и несколько по-детски. Трудно сказать, хорошо это или нет. Впрочем, это претензия личного характера, и она никак не способна перебить очевидных достоинств проекта.

Теперь, поиграв в War for Cybertron, можно смело утверждать, что прошлогодний феномен Batman: Arkham Asylum в полной мере повторился и в 2010-ом. Сравнение, как видите, оказалось совсем не случайным. Команда High Moon выдала пусть и не шедевр, но действительно замечательную игру по мотивам любимой многими вселенной, в которой есть все, чтобы вам понравиться: и красивый визуальный ряд, и бодрый геймплей, и добротно переданная атмосфера, и интересный сюжет. Чудеса случаются, и это очень радует, дамы и господа.

РАДОСТИ:

Большое разнообразие трансформеров
Красивая картинка
Отличный звук
Классическая стилизация — это, конечно, хорошо...

Гадости:

...но не каждому она придется по душе
Малая продолжительность
Далеко не самый умный ИИ
Ограниченные возможности по кастомизации

ОЦЕНКА:

8.4

ВЫВОД:

Фанаты уже наверняка сломя голову несутся в магазины, остальным же настоятельно рекомендуем ознакомиться с War for Cybertron. Прочь сомненья! Перед вами – лучшая на сегодняшний день игра во вселенной трансформеров. А какие еще нужны рекомендации?

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Апанасевич

ОБЗОР

Lost Planet 2



Жанр: TPS
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Похожие игры: Lost Planet: Extreme Condition, серия Gears of War
Официальный сайт игры: www.lostplanet2game.com

"Синдром острого сиквелиса" проявляется по-разному, однако чаще всего мы наблюдаем следующую картину: прародитель спустя пару лет после своего выхода получает потомка, на поверку оказывающегося его братом-близнецом. Есть и другой вариант — когда предыдущие наработки и идеи сдаются в утиль, а на новом месте создается что-то концептуально новое. Обычно получается полный провал, а лишь крайне редко — шедевры, способные задерживать игроков на десятки часов. К превеликому сожалению, Lost Planet 2 относится именно к первому случаю. Если пару месяцев назад в отношении сиквела Lost Planet: Extreme Condition мы еще на что-то надеялись, то сейчас наши чаяния разбиты в пух и прах. Продолжение содержит в себе колоссальное количество недочетов и лишь малое количество достоинств.

Один из самых явных недостатков — сюжет. Которого, по правде говоря, особо не наблюдается, а тот кусок, что стал известен благодаря роликам, целиком и полностью состоит из сценарных клише. Прилетели, понимаете ли, отряды специального назначения, а тут черт знает что творится. Налево посмотрели: жуки гигантские копошатся. Направо: вояки и аборигены непонятные перестреливаются. И практически никаких этому объяснений. Кто вы, где вы и какая цель перед вами стоит? Что прикажете делать со всем этим? Разбираться придется самим.

Вначале повествуется об отряде "Снежных пиратов" (Snow Pirates), которые выполняют задание в сугробах планеты E.D.N. III, — и это, наверное, единственный уровень в Lost Planet 2, который проходит в старых декорациях, т.е. в заснеженных долинах, ледяных горах и среди всякой промерзшей дребедени. Затем вас перенесут в джунгли и безымянный город, далее ждут покатушки на поезде по пустыне — романтично, не правда ли? И все это время вам будет досаждать несколько назойливых мыслей: "Где я? Кто я? На кой мне это надо?" Создатели не удосужились впихнуть в игру хоть малейшие разъяснения — что именно надо сделать и в чем, собственно, заключается конечная цель сего мероприятия. И если в оригинале присутствовала хоть какая-то мотивация, здесь она напрочь отсутствует.

Сравнивать Lost Planet: Extreme Condition с ее продолжением можно очень долго и по многим параметрам. Но сразу напрашивается один главный вывод: Capcom просто решили заработать на сиквеле халявные деньги, которые, как мы знаем, лишними не бывают; как ни крути, злополучный принцип "куй железо, пока корова доится" еще долго будет бороздить умы разработчиков. Хотя, судя по относительно недавнему Dark Void от той же компании, так видится, что работники Capcom совершенно потеряли хватку в производстве видеоигр.



Второй минус — визуальный ряд, который ничуть не изменился со дня релиза первой части. И даже не просто не изменился, а такое ощущение, что стал намного хуже. Еще бы, ведь движок Lost Planet рассчитан на заснеженные пространства, а не на войнушку среди джунглей. Вдобавок, здешний мир выглядит абсолютно нереальным, лишь отдаленно напоминая James Cameron's Avatar: The Game. И если в последней все выглядело более-менее всамделишно, здесь не покидает ощущение обмана. Зато в сиквеле, как и в оригинале, звучат замечательные оркестровые мелодии, хоть из-за всех недостатков на них особого внимания не обращаешь. Плюс, зачастую схватки проходят в полной тишине, а жаль.

Если первый Lost Planet был классическим, как из учебника, примером японского визионерства: огромные шагающие роботы, склизкие гигантские насекомоподобные монстры — то в сиквеле в большинстве своем вам предстоит истреблять себе подобных особей. И лишь только встречи с истинными хозяевами заснеженных равнин оставят неизгладимый отпечаток в сознании, что мы непременно отнесем к плюсам продолжения. Таких внушительных жуков нам не приходилось видеть со времен фильма "Звездный десант", и, честно говоря, с ними хочется встречаться гораздо чаще. Уничтожать хорошо проработанных монстров — настоящее удовольствие: чего стоит только одна гигантская саламандра, к которой можно забраться в брюхо, с соответствующим звуком вылетев потом из заднего прохода. Здесь же — богомол, который обладает способностью регенерироваться: с первого раза не убьешь, а только нервные клетки потратить успеешь. И так всю игру: с нетерпением ждешь рандеву с очередной букашкой, а потом истерично ищешь способ ее уничтожить. К сожалению, встречи с акридами достаточно редки, причем чаще всего жуки выступают в роли боссов. Да, в этом плане Capcom не отступили от своих принципов — и в конце каждого эпизода вас непременно ждет потасовка с чем-нибудь большущим.



Еще одна ложка дегтя — кошмарный геймплей, способный привести человека в состояние разъяренного зверя. И черт еще с примитивным шутингом — наибольшее недовольство вызывает ужасная обстановка с сохранениями. Сиквел состоит из шести эпизодов, в каждом эпизоде — по три главы, в каждой главе — по три миссии. Фишка в том, что если вы не пройдете главу до конца и вас убьют где-нибудь ближе к ее концу, то извольте выполнять все три миссии заново. Плачевная ситуация наблюдается и с искусственным интеллектом противников: то враги вас в упор не видят, даже если целятся прямо в лоб вашему Альтер эго, то прут на героя всем скопом, несмотря на то, что он находится в совершенно незаметном для них положении.

И это еще полбеды — окончательно добивает полное отсутствие фантазии у разработчиков. Большую часть времени игрока заставляют наматывать круги по однообразным локациям в поисках очередной точки хранения данных, которую необходимо активировать. Благо кооперативный режим выполнен на славу: гонять на роботехнике вместе с друзьями, уничтожая тучи аборигенов и насекомых, вполне увлекательно. Рассчитан "кооп" на четверых человек, и положительных эмоций он доставляет намного больше, нежели одиночное прохождение. К тому же если провалили какой-нибудь эпизод — не беспокойтесь, ведь рядом всегда найдется плечо понимающего напарника.

Вместо многообещающего сиквела нам представили абсолютную бездарщину. Такое ощущение, будто японцы на два года уснули в снежных локациях из первой части, а когда спохватились, слепили Lost Planet 2 из того, что было.

РАДОСТИ:

Акриды
Хорошо проработанный кооператив

ГАДОСТИ:

Почти полное отсутствие сюжета
Мотивации нет
Устаревшая графика
Беда с сохранениями
Тупой AI
Однообразные задания

ОЦЕНКА:

5.7

ВЫВОД:

Вместо вагона обещанных девелоперами вкусностей перед нами предстала всего лишь беззубая пустышка. Если и стоит попробовать, то только из-за кооператива и личной ненависти к насекомым.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Михаил Карпекин

ОБЗОР

Alpha Protocol

Жанр: RPG
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: SEGA
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Mass Effect, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon 1300XT; 12 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или ATI Radeon HD 2600; 12 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.alphaprotocol.com

Скажите, с чем у вас в первую очередь ассоциируется аббревиатура RPG? Правильно, с эльфами, орками и творчеством компании BioWare. Однако в последнее время возникла любопытная тенденция: все больше и больше ролевых игр стали предлагать нам не фэнтезийные миры, а совершенно новые вселенные. Alpha Protocol — пожалуй, самый оригинальный проект такого типа. Да, шпионов нынче развелось много, но ролевых игр про них, если память нас не подводит, еще не было.



Гадкий утенок

В самом начале знакомства Alpha Protocol производит, мягко говоря, не самое приятное впечатление. После Mass Effect игра кажется пришельцем из прошлого: экшен — устаревший, графика вызывает отторжение, режиссура — на низком уровне, а сюжет прямо-таки соткан из давно надоевших жанровых клише, свойственных как минимум половине произведений о шпионах. Будь то приключения Джеймса Бонда, Джейсона Борна или Джека Бауэра — игра напоминает все и сразу. Фабула крайне незамысловата, и даже далекий от шпионской тематики человек легко догадается, как будут развиваться события. Если вкратце, то сюжет можно изложить всего одним предложением: главного героя предают, и он отправляется в крестовый поход в поисках виновных. И начинается этот самый поход как-то уныло.

Старт история берет в Саудовской Аравии. Миссии в этой чудесной стране все как на подбор — скучные и основаны на экшене. И все было бы не так страшно, если бы перестрелки в Alpha Protocol не были настолько убогими. Да, пользоваться укрытиями Майкл Тортон — а именно такое имя носит протагонист — умеет, но толку от этого почти никакого: стрелять неинтересно и очень сложно. Для того, чтобы убить одного врага, находящегося на расстоянии двух метров, порой приходится истратить не одну и не две обоймы. Пули, нарушая все законы физики и здравого смысла, летят с отклонениями в пару десятков градусов, словно ты играешь в Wanted: Weapons of Fate. Самое шокирующее происходит в тот момент, когда кусочки свинца, почти добравшись до противника, вдруг резко меняют направление и летят в сторону, а патроны, между прочим, здесь очень ценны и заканчиваются с невероятной скоростью. Зато супостаты плодятся, словно кролики, и способны загнать в угол любого — грамотно швыряются гранатами из любого положения и в любом направлении, причем количество "лимонок" у недругов неограниченное. Так что, если вдруг в ваше укрытие залетит дюжина метко брошенных гранат, не удивляйтесь. И все бы ничего, да только разработчики напортачили и со стелсом. Игрок, выбравший класс шпиона, может хоть тереться сзади о противника — тот ничего не заподозрит. Зато стоит только спрятаться "не за тем" углом — и враги увидят Майкла даже в сотне метров за своей спиной.



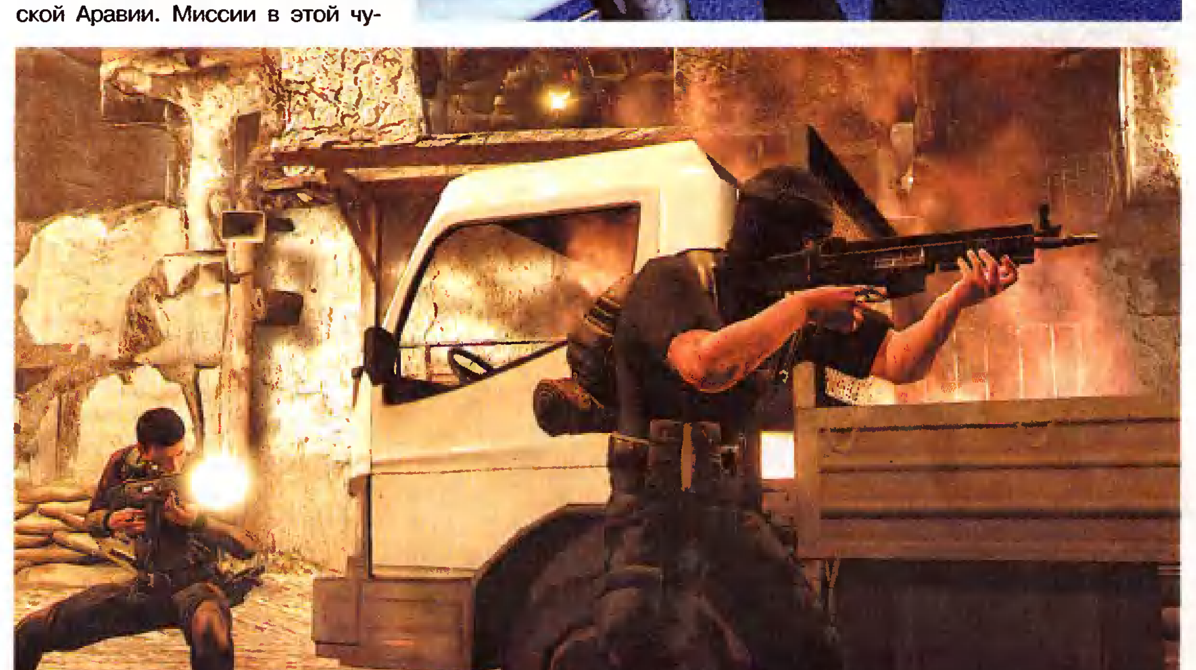
Если вы все же осилили перестрелки, девелоперы и тут приготовили вам "сюрприз". По количеству и сложности различных головоломок Obsidian, наверное, превзошли всех. Таких раздражающих и глупых мини-игр мир давненько не видел. Время, отведенное на решение задачи, истекает быстро, а заставить мышку слушаться очень и очень трудно. В одни моменты она двигается очень быстро, отчего попасть по цели становится невозможно, зато в другие приходится елозить ей по коврику с бешеной скоростью, чтобы заставить курсор хотя бы чуточку поторопиться. Добить игроков легендарные разработчики решили кошмарнейшей технической реализацией. Уровень графического исполнения уже давно устарел, а в плане разнообразных багов Alpha Protocol вполне может претендовать на звание самой глючной игры года.



Вдруг откуда ни возьмись...

И вот, когда уже хочется удалить игру, а диск — предать забвению в мусорной корзине, Alpha Protocol вдруг начинает приятно поражать. Избалованные творчеством BioWare, мы забыли, что в RPG главное — не яркий экшен и уйма взрывов в секунду, а в первую очередь свобода выбора и широкие возможности в развитии героя. И если рассматривать Alpha Protocol с этого ракурса, то он видится чуть ли не идеальным представителем жанра. Диалоги, прокачка и атмосфера здесь на таком высоком уровне, что все недостатки, которым были посвящены первые абзацы обзора, моментально забываются. Игра преображается и превращается из гадкого утенка в прекрасного лебедя.

У сценаристов будто открывается второе дыхание — история начинает раз за разом удивлять. Сюжет, конечно, все еще далеко не самый оригинальный, но от этого он не менее великолепен. Здесь действительно есть интрига, неожиданные повороты, интересные персонажи, а что самое главное, нет остроухих эльфов, борьбы за Средиземье и "клюквы" — наоборот, Россия здесь играет роль жертвы, а миссии в Москве — одни из самых увлекательных.



Альтер эго (впрочем, как и все герои) хорошо озвучен и невероятно харизматичен. Конечно, его характер полностью зависит от выбранных вами реплик, но в любой ипостаси он бесподобен: удачно шутит, красиво флиртует с дамами и умудряется вызвать симпатию, даже когда говорит сухим тоном на сугубо профессиональные темы. Все здешние персонажи запоминаются, и беседовать даже с самыми неприятными из них одинаково интересно; почти любому человеку можно нагрубить или унизить его, а с врагами можно найти компромисс. К каждому из действующих лиц — свой подход, у каждого свои тараканы в голове, а дабы завоевать чье-то доверие, нужно с самого начала разобраться в особенностях его характера. К слову, заводить себе друзей — едва ли не главная цель в игре, так как без их помощи с могущественными противниками не справиться.

Многие миссии в Alpha Protocol завязаны не на перестрелках, а именно на разговорах — и чесать языком придется чаще, чем в большинстве ролевых игр. Система диалогов почти без изменений перекочевала из Mass Effect: вам все так же предстоит не выбирать определенные фразы, а лишь задавать тон беседы. Однако и тут есть ряд особенностей. К примеру, на выбор дается совсем немного времени, и порой судьбоносное решение приходится принимать в предельно короткие сроки. Раздумывать особо некогда — выбор делается в считанные секунды, и от него зависит то, как в дальнейшем будет развиваться сюжет. Из-за цейтнота влюбить в себя девушку или уговорить какого-нибудь мафиози сотрудничать становится труднее.

Вообще, "выбор" — это ключевое слово для всей игры. Да, концовка всего одна, но то, каким путем вы до нее дойдете, зависит исключительно от вас. Когда в трейлерах рассказывалось про огромную важность решений игрока, это казалось просто рекламным ходом. Но, как вышло в итоге, разработчики не соврали. Судьбы героев и даже целых стран меняются с каждой новой миссией, так что ощущать последствия своих поступков и слов доведется регулярно.

Атмосфера шпионского экшена передана идеально. Как и любому приличному агенту, Майклу предоставляются конспиративные квартиры, где можно порыться в компьютере, раскапывая новые данные для предстоящего задания, посмотреть телевизор, выбрать подходящую экипировку или даже начать полноценную переписку по электронной почте. Каждая квартира, где побывает Тортон, просто поражает своим уютом — из них просто не хочется уезжать. Даже если учесть, что большая часть интерьеров не интерактивна, их интересно изучать, а панорама за окном хоть и представлена в виде плоских и кривых текстур, но почему-то впечатляет. Увидеть за окном заснеженные улочки Москвы или полюбоваться с террасы на красивую архитектуру Рима весьма приятно. К тому же у каждой страны — свой колорит. Так, например, в Москве всегда идет снег, а мрачные высотки возвышаются над грязными двориками. В Риме же все светло и симпатично, тут и там промелькивают известные произведения искусства эпохи Возрождения, а в Тайбее вам предстоит не только побродить по загаженным улочкам с неоновыми вывесками, но и оказаться на празднике с фейерверками и прочими радостями, свойственными азиатской культуре.

Добавляет очков проекту и хорошо реализованная прокачка. Конечно, она недалеко ушла от других современных RPG — но огромная важность здешней ролевой системы ощущается отчетливо. Когда пули начинают лететь ровнее, герой умирает реже, а мини-игры проходятся с пятой, а не с десятой попытки, действительно осознаешь, насколько важны были те очки, которые ты мог раскидать неправильно. Кроме того, любую пушку можно проапгрейдить, причем модификации, в отличие от многих других игр, не просто выполняют декоративную

функцию, а действительно влияют на характеристики оружия.

Благодаря этому со временем преображается геймплей. Вытерпев первые миссии и приноровившись к управлению и механике, начинаешь чувствовать себя настоящим агентом, до которого и Джеймсу Бонду далеко. Игрок постепенно учится стрелять так, чтобы даже криво летящие пули всегда попадали в цель, прятаться там, где в остальных стелсах это было невозможно, а после покупки нормальной экипировки и прокачки Майкл превращается в настоящую машину смерти. У экшена появляется динамика, у стелса — глубина, и играть становится не на шутку интересно: постоянно нужно думать и быть изобретательным, ведь каждое задание можно пройти десятками разных способов. Если квесты в Саудовской Аравии унылы, то, попав в Москву, Рим или Тайбей, вы будете регулярно участвовать в зрелищных и увлекательных операциях. Локации поражают своей проработкой и разнообразием, а количество ярких ситуаций зашкаливает. Со временем, конечно, понимаешь, что половину сцен уже где-то видел, но в Alpha Protocol они подаются под таким градусом безумия, что ностальгия по похождениям того же Бонда делает свое дело.

Несмотря на ворох недостатков, мы получили действительно интересное и запоминающееся приключение. Да, стрелять и прятаться здесь не так интересно, как, например, в Splinter Cell, да и графически Alpha Protocol полностью устарел, но только здесь есть возможность почувствовать себя настоящим шпионом.

РАДОСТИ:

Ощутимая важность выбора
Запоминающиеся миссии
Харизматичные персонажи
Нелинейность
Неплохой саундтрек
Отличная озвучка

ГАДОСТИ:

Кривой экшен
Ужасный стелс
Корявая графика
Обилие багов

ОЦЕНКА:

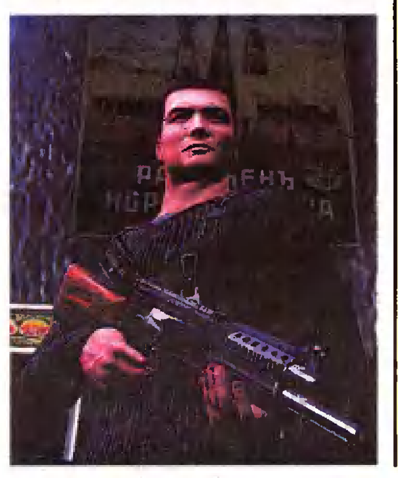
8.1

ВЫВОД:

Наверное, самая нелинейная экшен-RPG в мире. Подтянули бы разработчики качество всего остального — и Alpha Protocol легко потягался бы с Mass Effect.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Пилипчук
Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by







ОБЗОР

Super Mario Galaxy 2

Драконы-наркоманы



Жанр: *платформер*
Платформа: *Wii*
Разработчик: *Nintendo*
Издатель: *Nintendo*
Похожие игры: *серия Super Mario*
Официальный сайт игры: *supermariogalaxy.com*

"Ты его догоняешь, догоняешь, догоняешь, догоняешь, догоняешь, догоняешь..."
м/с "South Park"

Эти герои — всем героям герои. Даже когда по одиночке — то все равно герои. И на протяжении четверти века люди и дети сидят на герое, живут героем, расслабляются героем, да чуть ли не зависимы от героя. Усатый водопроводчик из Италии, в знаменитой кепке и со знаменитым пузом. Прыгающий и скачущий. И рецепт приготовления и варения остается прежним. Усы, усы, усы — без перезагрузки, без ничего такого, вновь в поисках принцессы Пич, вновь против Баузера. Меняются только антуражи. Меняются только платформы. Суть яркости с SNES, психоделия и наркотический бред остаются прежними. Алкоголь убивает — принимайте LSD. В космосе. Во второй раз подряд. Или это галлюцинации.

Кажущаяся реальность — и это все фантазии фонтанирующего воображения. Ничего не существует на самом деле. Пилик-пилик, как в старые времена. В диком припадке машешь руками — Марио выкручивает себя в воздухе, присядает, скачет на месте. В диком припадке машешь руками. Машешь руками. Отпусти меня, чудо-игра. Верхом на планете, к следующей планете, к следующей планете. Каждая давит гравитацией по-своему, атмосферой по-своему, и вообще, живая по-своему. Чтобы освоились. Хотя как тут освоишься, когда засаживаешь самого себя ракетой в зад и мчишься ядерной боеголовкой по орбите в погоне за белым кроликом. Морфиус, где ты, когда так нужен? Цепляясь черт знает чем за планеты, астероиды, планетоиды, другую летающую по воле гравитационной постоянной дрянь. В порядке общей очереди, или без очереди, а иногда напяливая клоунский колпак и путем засовывания себя в цирковую пушку — и по Жюлю Верну на край галактики, где горилла швыряет бомбами. Бац-бац — и мимо.

— F*cking f*ck?!
— We're sorry, Mario, but your princess is in another castle!

Люди различной степени тяжести по всем фронтам уходят в отрыв и бьются в сладостных эйфориях и благоговейных экстазах. Комплименты льются рекой, и, наверное, Ирвину Уэлшу следовало бы обратить непосредственное внимание на это, этих людей и влияние этого на этих людей. На Super Mario Galaxy. А вторая часть — позабористее, поактивнее и вызывает, похоже, стойкое привыкание, замыкая какие-то там нейроны в коре головного мозга. Фактически, та же формула, да только или на горелке передержано, или что-то еще, но это ныне принято называть различными формами работы над ошибками. И доработками, когда нет ошибок. Какие ошибки? Эйфория!

И Баузер опять хватает Пич и уносится с ней в пучины межзвездного пространства, а мы добавили — и за ним. Да дайте хотя бы полсотни многоствольных пулеметов и старину Арни в помощь! Но нет, Марио только хочет скакать на месте до бесконечности да давить хищные грибочки собственной задницей. Потому как грибы — суппозиторий, и действие у них соответствующее. Главный враг всея любви и секса увеличивается в размерах, словно объевшийся афродизиаков, да только увеличивается полностью. И он, конечно же, является всепоглощающим злом, прячущим принцесс по замкам, и вообще — не дающий спокойно жить. Эпос! Картинка, музыка прославленных героев и развевающийся шлейф галлюциногенного бреда.

К Ктулху гранаты, плазмаганы, нейтронные бомбы и прочие транклюкаторы. Дотягиваясь до звезд, хватая их с небосклона, светило улетает в направлении какого-то уродца. Уродцы живучие и с легкостью выдерживают чудовищную гравитацию и не менее чудовищную температуру, ненадолго теряют сознание и возвращаются в него вновь. Хватило бы времени отпрыгнуть, пробежать и перескочить — и можно оборачиваться пчелой и издавать звучное жужжание. И заглядывая в физиономии всяческих там дальних родственников и попросту собутыльников главного злодея всея Марио, низвергая их одного за другим — и к победе. Мать-настоятельница гарантирует чистоту эксперимента.

Не спишь и не видишь наркотические сны, а в бездумной беготне за никогда не устающим драконом — ты вот-вот его догонишь, вот-вот его поймаешь. Как можно ждать чего-то осмысленного от потока концентрированных галлюцинаций расцветки пушистого ада для брутальных чуваков? Это навязчивая идея — принцесса похищена, и we're sorry, Mario, but your princess is in another castle. Умножить на бесконечность. Какие-то замашки на дружественные и родственные связи, да только толку по части влияния от них никакого. Да и зачем, когда над головой зарево наркотического опьянения, а Марио скачет по планетам. Чувак, вселенная в каждом из нас: в тебе, во мне. Пошел к черту, хиппи!

И это только остаточное явление. А когда отпускает...

***

Super Mario Galaxy 2, как и первая часть, отличный платформер, всегда геймплейно разнообразный, с уникальными уровнями, он хорош. И пусть эта игра изначально задумывалась как дополнение к первой части — и это чувствуется, — а лишь потом выросла в "большой" проект, она полноценна, хоть и не самобытна. Множество небольших улучшений — вроде тех, что заменили бег вприпрыжку по галактике на полеты на корабле в стиле Доктора Зло, выполненного в виде головы водопроводчика. И глобальная карта куда удобнее и эргономичнее. Зеленый динозавр Йоши стал незаменимым спутником, не только помогающим преодолевать непреодолимые преграды при помощи собственного языка, но и кушать противников, а то и вовсе оборачиваться воздушным шаром. И всего больше и лучше: уникальные миры, новые способности, пляска трансформаций из 2D в 3D. И помощь даже казуальным игрокам в виде видеоподсказок и постоянного, почти неиссякаемого количества запасных жизней.

Можно задаться вопросом, из-за чего же так популярны эти игры на Wii, и не получить ответа. Лучше найти его самому. Super Mario Galaxy 2 выносит мозг целиком и полностью, поэтому знакомиться с ней следует аккуратно — явно присутствует риск превратиться в овощ, сидящий на диване и пускающий слюни.

РАДОСТИ:

Игра по-хорошему выносит мозг

ГАДОСТИ:

Влияние Super Mario Galaxy 2 на психику до конца не изучено

ОЦЕНКА:

7.9

ВЫВОД:

Достойное продолжение отличного психоделического платформера, которое, наверное, может съесть мозг.

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Blur

Жанр: аркадный рейсинг
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Bizarre Creations
Издатель: Activision
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: Re-Volt, Crashday, Need for Speed: Carbon
Мультиплеер: LAN, интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,4 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600GT или ATI Radeon X1600XT; 14 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800GT или ATI Radeon X1800XT; 14 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.blurthegame.com



Порой игрожурналисты пишут, типа, вышла бы такая-то игра хотя бы на год раньше — стала бы хитом. Мол, и графика смотрелась бы лучше, и геймплейно проект не так сильно отставал бы от продуктов-современников. В случае с Blur все совсем наоборот. Выйди он раньше на год или даже два — почти гарантированно остался бы незамеченным: конкуренция в жанре тогда была явно выше, нежели сейчас, а игры — куда интереснее.

Недавняя Split/Second и наш сегодняшний пациент многим виделись чуть ли не спасательным кругом для фанатов гоночных аркад. И действительно, за последнее время вышло совсем мало качественных проектов, принадлежащих к одному из самых популярных жанров. Восседавшую когда-то на троне серию Need for Speed уже достаточно давно лихорадит, о продолжении FlatOut сейчас почти ничего не слышно, а в Burnout Paradise и DiRT 2 успели наиграться, наверное, уже все. Такая "засуха" — самый благоприятный период для появления новых франчайзов, и они появились.

Шутер на колесах

На первый взгляд Blur удивительно напоминает NFS: Carbon, только слетевший с катушек. Дорогие спорткары несутся по залитому всеми цветами радуги ночному городу — сходство налицо, вот только методы гонщиков сильно разнятся. В Carbon все решали скорость и удачное использование закиси азота — в Blur же пилоты предпочитают разбираться между собой более подлыми способами — с помощью файерболов, например.

Суть игры проста. Каждый раз на трассу выкатывается от десяти до двадцати авто, и игроку, начинающему гонку в самом хвосте, приходится методично подниматься наверх. Соревнование можно выиграть и честным, банальным путем — но на дороге валяются различные бонусы, подбирая которые можно превратить заезд в настоящую бойню. Тут и электрические поля, и самонаводящиеся "бомбы", которые при попадании во врага отправляют его в непродолжительный полет, и силовые импульсы, способные расшвырять надоедливых соперников по сторонам. Делать оппонентам пакости действительно увлекательно, и со временем, после некоторого привыкания, когда игрок становится более-менее опытным пилотом, Blur начинает доставлять все больше удовольствия.

Таким образом, обычные соревнования превращаются чуть ли не в подобие тактического шутера, где ловкость пальцев и шустрость ума одинаково важны. Чтобы не пострадать от вражеских козней и в то же время насолить конкурентам, нужно грамотно распоряжаться подобранными бонусами. Новичок может просто глупо истратить заряд впустую, а заматеревший игрок будет ловить момент, когда Power-Up нанесет максимальный ущерб. Хотите применить импульс? Лучше дождитесь, пока оппонентов вокруг вас будет как можно больше. Подобрали ускорение? Эффективнее всего оно сработает на прямых отрезках и при выходе из крутых поворотов. А те, кто прибережет щит, смогут, когда нужно, спокойно блокировать чужую атаку, не выбивая при этом пальцами четку по клавишам. Особенно Blur раскрывается в мультиплеере. Сражаться и взрывать машины настоящих игроков намного интереснее, нежели гадить "ботам". Здесь у гонщиков пробуждаются и неподдельный азарт, и искренняя жажда отомстить обидчику, да и вообще — понятно, что живой соперник будет распоряжаться бонусами куда разумнее искусственного интеллекта.

Один из главных козырей Blur — стрелять предстоит не по каким-нибудь вымышленным драндулетам, а по реально существующим моделям. Так, можно отправить в нокдаун новенькую BMW или бахнуть зарядом по Corvette 60-ых. Тюнинг, к сожалению, не предусмотрен, но все равно раскатывать на дорогих тачках со знакомыми логотипами намного приятнее, нежели управлять созданными чьей-то больной фантазией "утюгами". Плюс, несмотря на довольно примитивную здешнюю физику и несложное управление, каждое авто ведет себя по-разному, а характеристики железных коней — не просто циферки в меню. Выиграть гонку можно даже на хиленьком Ford Focus или будто вытащенном со свалки Chevrolet Camaro. Скорость, конечно, у этих экземпляров будет существенно ниже, чем у более шустрых моделей, зато управляемость — в разы лучше. За всю гонку, кстати, можно ни разу не воспользоваться педалью тормоза — на каких-нибудь 120 км/ч не составит особого труда вписаться даже в самую опасную "петлю". Ну а если аккуратное вождение — не ваш конек, можно проходить повороты врезаясь во все стены — к удивлению, скорость от этого почти не падает.

Нас не догонят

После столь позитивного вступления может показаться, что игра вышла весьма добротной. Так оно, в общем-то, и есть, но стоит углубиться в детали — и выясняется, что проект обладает целым ворохом недостатков. Главная проблема кроется в том, что Blur успевает надоесть так же быстро, как и понравиться.

В первую очередь не хватает именно того, для чего эта игра и затевалась, — безумия. Порой хочется задать разработчикам вопрос: а зачем все эти ловушки и бомбы, если заезд можно выиграть и благодаря чистой скорости? Пока компьютерные болванчики взрывают друг друга и врезаются в каждый фонарный столб, игрок может просто избегать агрессоров и спокойно добраться до финиша первым, пользуясь проблемами соперников. Ошибиться самому и профукать лидерство почти нереально: управлять машинами, повторимся, настолько просто, что даже ребенок справится — и из-за этого соревнования зачастую превращаются в монотонное действо. Активная борьба с конкурентами, конечно, затягивает, но стоит основательно вырваться вперед, как противники догнать игрока становятся не способны. В итоге вторая половина заезда регулярно выливается в скуку, и единственное, что напоминает о существовании других гонщиков, — изредка летящие следом за вами заряды, которые скорее раздражают, нежели представляют собой какую-то угрозу. Забавно, но подбитая бомбой машина не разбивается: большинство "неудачников", сделав красивое сальто, приземляются на колеса и продолжают ехать с без малого прежней скоростью.

По сути, кроме сложности и набора машин в гараже, по ходу игры не меняется абсолютно ничего. Да, трассы живописны и почти не повторяются, но они кажутся поднадоевшими уже с самого начала. Тот факт, что в качестве места действия раз за разом используются одни и те же города, очень удручает: неужели кроме Лос-Анджелеса и Токио в мире больше нет интересных точек?



И видов заездов всего три: обычная гонка, гонка на выживание и гонка на скорость — маловато. Особенно расстраивает, что из всех трех только первый режим доставляет настоящее удовольствие. Плюс, для того, чтобы получать право сразиться с местными боссами, нужно мучиться с дурацкими задачками вроде "уничтожь пять машин импульсом" или "отрази десять атак". И самое печальное, что выполнять такия требования сходу практически невозможно — вот и приходится переигрывать одну и ту же гонку по несколько раз.

Сингл, несмотря на свою небольшую продолжительность, умудряется наскучить уже к середине. Мотивации нет никакой. Хотя, к примеру, для доступа к новым машинам игрока заставляют накапливать местный аналог очков репутации — болельщиков. Для того, чтобы завоевывать любовь фанатов, необходимо выполнять так называемые Fan Demands. То болельщики попросят пройти поворот в управляемом заносе, то проехать определенный участок через ряд ворот... Для чего все это — непонятно, видимо, разработчики хотели таким образом хоть как-то отвлечь игроков от рутинного действа.

В плане технологий Blur находится на весьма среднем уровне. Графика, конечно, отторжения не вызывает, но и впечатлить не способна. Модель повреждений — доисторическая: ну, бампер может отвалиться, стекло — треснуть, а капот — немного помяться, подумаешь. Порадовало лишь то, что все движения водителя хорошо анимированы — видно, как "кукла" крутит руль и переключает передачи. Вроде ничего особенного, а приятно. Огорчило и отсутствие вменяемого саундтрека. В то время как почти все аркадные гонки могут похвастаться кучей отличных песен, в Blur музыкальное сопровождение вызывает лишь раздражение. Великолепные композиции из первых трейлеров так и не вошли в финальный релиз, зато вместо них нам предлагают слушать однообразную, тоскливую электронщину.

Blur может увлечь, но только на несколько вечеров. И то, наверное, лишь тех, кто действительно соскучился по проектам этого жанра или предпочитает одиночным заездам игру по сети.



РАДОСТИ:

Отличный мультиплеер
Лицензированные авто
Разнообразные трассы
Приятное управление
Первое время играть интересно

ГАДОСТИ:

Игра быстро надоедает
Ужасный саундтрек
Излишняя простота

ОЦЕНКА:

7.3

ВЫВОД:

Неплохая гоночная аркада, которая, правда, успевает надоесть так же быстро, как и понравиться.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Пилипчук

ОБЗОР

Hazen: The Dark Whispers

Вфкл цршызукы

Жанр: *hack'n'slash*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Dagger Games*
Издатель: *Strategy First*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *Hazen: Шепот тьмы*
Похожие игры: *серия Князь*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,6 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3850; 3 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *hazen.daggergames.com*

"Hazen — новая струя около жанра", — сообщили разработчики по-болгарски: "С всеки нов епизод има по-добри и по-добри". Что уж, "дьяблозаменитель" нам требуется — для коротания вечеров в ожидании того момента, когда Blizzard отелится. Мол, главное, чтобы караваны грабить можно было.

Караваны грабить нельзя. Одна эта возможность могла бы вытянуть Hazen: The Dark Whispers и привлечь к ней всю продвинутую русскоязычную аудиторию. Но, доказав лживость поговорки "курица — не птица, Болгария — не заграница", разработчики сказали свое решительное "нет" ограблениям караванов. Как и всему остальному.

Героя создать нельзя. Спасибо хоть на том, что позволяют обозвать его каким-нибудь именем. Желательно не своим — чтоб стыдно не было. И все — мужик, дубина, нечисть. Сюжет? Увольте-с, Hazen: The Dark Whispers — игра настолько неподражаемая, что на сюжет размениваться ей не по должности. Хватит и каких-то сумбурных отрывков про великое зло и демонов и нытья в духе "Спаси мир! Мир спаси, говорят тебе!"

Да мы бы и совсем не против эти ваши миры поспасать, не в первой нам, чай, опытные — да только как? Как, черт возьми, можно спасать это проклятое человечество, когда управление просто идеальное — идеальное для мазохистов!? Уж они-то точно смогут насладиться живущей своей жизнью мышью, намертво прикрученной раскладкой и постоянно норовящей улететь в небеса камерой. Как можно спасать мир, когда полтора десятка бестолковых навыков пытаются изобразить из себя деление на классы, каждый из которых все одно выливается в банального костолома? Нет, можно помахать магической ступой или пострелять из лука, но это, господа, чистое самобичевание. Зачем спасать мир, населенный бесхитростными персонажами, долг каждого из которых заключается в том, чтобы отправить нас кого-нибудь убить, спасти, принести, привести, доставить, потерять, найти и снова убить? А те, что не пристают с въедливым нытьем и тошнотворными уже после первой просьбами, нападают, едва завидев героя. Ломятся толпами, зачастую превращая локацию в месиво из клонированных моделей самых что ни на есть клишированных монстров. И умирают быстро, безопасно для окружающих. А если уж убьют, то и ладно: немного опыта в кассу — и мочим гадов дальше. На кой спасать мир, где даже охаживать дубиной вражин по их дубовым головам надоедает минут через пятнадцать? А через какой-нибудь час и вовсе пропадает последний интерес к игре, которого, впрочем, и не было. Выпадающий лут настолько одинаковый, что полное обмундирование собирается после первой серьезной потасовки в стремной пещере, а остальное идет на продажу. Причем идет настолько хорошо, что монет в кармане хватило бы для приобретения атомной бомбы и уничтожения всей нечисти разом, да только нет такой возможности. И даже если вы совсем уж изголодались по "дьяблоидам", все равно смысл играть в Hazen пропадет задолго до того, как она закончится. А финальные титры явят себя скоро, да только и скоротечность тут не оправдание.

Зато убогая графика вполне себе подходит к этой игре. Безликая текстура земли, кривоватые домики, деревья, заборы и ужасающая анимация монстров. А уж о примитивности дизайна говорить и вовсе излишне. Скорее, о дизайне вообще говорить не стоит — его тут нет как такового. И решительный ход — все это убожество старается скрыть пакостный туман, идеально завершая картину отвратительной игры. Хоть бы караваны грабить можно было, честное слово...

Нет-нет, не надо выпускать новые эпизоды Hazen. Ну не надо! Господи, этот трэш даже не стебный, он даже не способен забавлять своей убогостью. Смысла в его существовании попросту нет. Хотя — лучше отправить диск с игрой в главный офис Blizzard: пусть полюбуются, чем нам приходится давиться в ожидании Diablo 3.

ПЛЮСЫ:

Где?

МИНУСЫ:

Вторичность в четвертой степени
Смысл в прохождении теряется быстро
Вопиющая скука
Страшненькая графика
Управление бесит

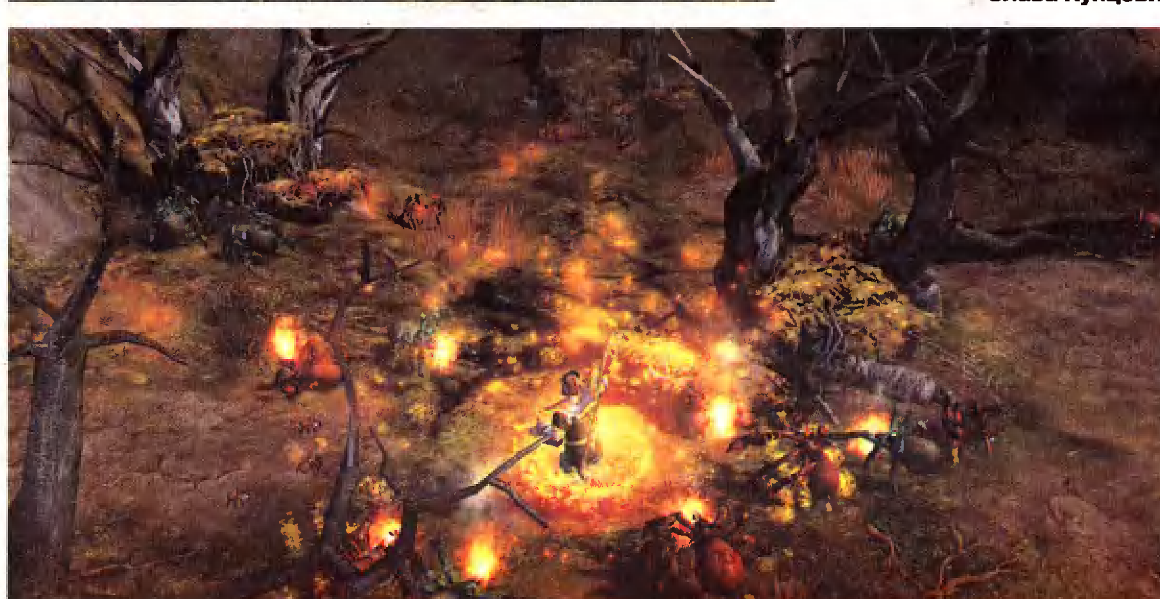
ОЦЕНКА:

1.3

ВЫВОД:

Одна из самых богомерзких игр жанра. Возможно, самая. Выдавливаешь из себя что-нибудь нечленораздельное вроде "Рфяут еру вфкл цршызукы" и понимаешь, что уж лучше терпеть ломку по hack'n'slash до релиза третьей части Diablo.

Слава Кунцевич





Iron Man 2



Жанр: *TPA*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS*
Разработчик: *Secret Level (Sega Studios San Francisco)*
Издатель: *Sega*
Похожие игры: *Iron Man, серия Spider-Man*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/ironman2*

Iron Man 2 — это самая настоящая лебединая песня ныне покойной Secret Level, их месть всему миру. Как будто те три с половиной разработчика, что "работали" над игрой, знали о скором роспуске их конторы и решили подложить любителям виртуальных развлечений огромную хрюкающую свинью. Мол, мы все одно обречены, так напоследок хоть мелко нагадим под дверью.

О, какая тут графика! Ей впору петь оды, слагать стихи, поэмы, воспевать в сонатах. Потому что представить в наше время что-то более страшное ну попросту невозможно. Это — тень конца прошлого века, что-то совершенно отвратительное и ужасное. И то, что вы видите на скриншотах, еще далеко от той тошнотворной картинки, что присутствует в игре. Такое ощущение, что человек из команды, которому по жребию выпало быть художником, весь свой несуществующий талант и все свое мнимое умение пустил на рендеринг картинок в графических редакторах, дабы иллюстрации на задней стороне коробки с Iron Man 2 смотрелись хотя бы просто гадко. Модели — корявы и ужасны. Дизайна нет вообще никакого. Текстуры растекаются низкокачественной гуашью по экрану телевизора. Спецэффекты расползаются оранжевыми пятнами взрывов и "пшиком" врагов, исчезающих после героической смерти. Анимация? Нет, то, что есть в Iron Man 2, язык не повернется назвать анимацией. А ведь в игре есть даже сюжетные ролики! Скромные такие: несколько пластилиновых уродливых фигур корчат рожи на фоне мерзкого "задника". Мило! И если вас не стошнит после первого взгляда на игру, то дальше будет только хуже.

В Iron Man 2 есть даже подобие сюжета. Совершенно бессмысленная, бездарная, пакостная фабула, которая умещается в одно простое предложение, написанное безграмотным пионером Васей. Про плохих русских, мятежных генералов, отважного Тони Старка, костюм в стиле "мусорный ящик" — и все. Это не сюжет — это насмешка над любым человеком, умеющим хоть чуть-чуть фантазировать.

Хотя с самого начала какая-то надежда хотя бы на минут пятнадцать какого-никакого, но более-менее не раздражающего игрового процесса есть. Управление на удивление удобное и отзывчивое, камера относительно послушная, да и стрелять по врагам можно без сопутствующего кровоизлияния в мозг. Но уже через полторы минуты вся иллюзия не тошнотворной игры по фильму пропадает. И появляется скука. Несмотря на то, что все прохождение занимает едва ли вечер, уже через несколько минут от бездумного и однообразного отстрела бесчисленных танков и вертолетов игра становится костью поперек горла. И, как будто этого было мало, разработчики прикрутили совершенно идиотскую систему автоприцеливания, которая так и норовит выхватить из толпы противников тех, что из числа самых безопасных, но многочисленных. Да что там, в Iron Man 2 не позволено даже развлекать самих себя, выкручивая фигуры высшего пилотажа в поле и накручивая соперников хитроумными действиями. Стоит на несколько метров отдалиться от поля боя — как таймер начинает обратный отсчет. Не успели вернуться — добро пожаловать к последнему чекпойнту. Вот он, страх и ужас наяву.

И уж если вы совсем законченный фанат приключений Тони, лучше еще разок пересмотрите кинодилогию или полистайте комиксы Marvel.

Отвратительная, тошнотворная игра, созданная специально для того, чтобы оскорбить вас своим убожеством. Хотя испанским инквизиторам она бы понравилась. В качестве орудия пыток.

РАДОСТИ:

Отсутствуют

ГАДОСТИ:

Вся игра — одна сплошная гадость

ОЦЕНКА:

1.1

ВЫВОД:

Очередная невкусная отрыжка игропрома, мерзкая, как Сара Джессика Паркер. Голосую: убить!

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

ModNation Racers

Голова-картошка

Жанр: аркадный рейсинг
Платформы: PlayStation 3, PSP
Разработчик: United Front Games, SCE Studios San Diego
Издатель: Sony Computer Entertainment
Издатель в СНГ: Sony Computer Entertainment
Похожие игры: Sonic & Sega All-Stars Racing
Официальный сайт игры: www.modnation.com

Это, наверное, самая большая мечта любых разработчиков — все мы, люди, по своей сути самую малость ленивы, и хлебом нас не корми, но дай облегчить себе работу до предела. Это же — самое приятное для тех, кто днями возится с программным кодом или мучает лицевую анимацию да пишет саундтреки. Сделать основу основ, а все остальное пусть создают игроки.

Но это все мечты, а реальность, как обычно, бьет серпом по яйцам. Созданием чего-то своего занимаются зачастую совсем уж остервенелые гики и совершенно свернутые фанаты. Таким даже инструментарий не особо-то и нужен — сами исходники откроют и начнут креативить. Но дело даже не в том, что желающих улучшать уже готовую игру не много. Вы же сами понимаете, чем отличаются люди, для которых разработка виртуальных развлечений является хлебом, от тех, что просто любят запустить что-то свежее на домашней консоли. Нет профессионализма — и игроки создают совершенно неказитый и попросту никому не нужный контент — и спрос невелик. Жертвой этого пали игры от Electronic Arts: Spore, серия The Sims хоть и переполнены любительскими рогами и копытами, но это все — не более чем незначительное дополнение. Сейчас в то же болото полезли в Sony: сначала LittleBigPlanet, а теперь и ModNation Racers.

Жанр аркадных семейных гонок — чуть ли не один из самых консервативных, причем консервативных без какого бы то ни было оттенка — позитивного или негативного. Так уж повелось, что тут правила просты: комичные гонщики разъезжают на карикатурных машинках и расстреливают оппонентов из гротескного вида оружия. Но никто не умирает. Re-Volt тут мать и отец, а были Mario Kart, а совсем недавно — симпатичный Sonic & Sega All-Stars Racing. И свойства у таких игр одно — они ни на что не претендуют, просто занимая свою нишу и оставаясь милым и забавным развлечением на пару вечеров. Но они тоже бывают разными: одни — чуть лучше, другие чуть — хуже. ModNation Racers — хорош.

Достаточно непривычно для игры такого жанра в ModNation Racers обнаруживается сюжет. Самое время вспомнить, что вот хотелось бы даже тут увидеть что-то оригинальное по этой части, но благо, что хотя бы сценарий есть в виде номинальной величины. Простенькая история о пути одного гонщика с головой-картошкой к вершинам славы и популярности через череду выигранных заездов, чемпионатов и многих восторженных речей занудных комментаторов. И все: кубки, медали — задача будет выполнена.

Оружия много и бонусов тоже много. Тут у ModNation Racers поначалу все зажато в узкие рамки канонов: машинки летают по трассе, пуляют друг в друга ракетами, оставляют мины, включают защитные поля. Но оружие развивается и улучшается — и простая ракета становится радиоуправляемой, повышается скорострельность и убойная сила. И вроде мелочь, но приятно. А еще приятнее, что энергия, необходимая для защитных и вспомогательных бонусов, в ModNation Racers добывается одним-единственным способом — драйвом. Спокойной езды не получится, потому как она элементарно невыгодна, а так — выкрутили в полете фигуру высшего пилотажа, столкнули оппонента с трассы, разобрали его болид по винтикам, искусно вписались в поворот на максимальной скорости — получите прибавку и нехилое подспорье для победы. Наслаждайтесь, панове, забавляйтесь, детишки.





Все приятно в ModNation Racers и по части того самого креатива — вы вольны в своей фантазии, а уж о богатом инструментарии разработчики позаботились. Иногда из-под генетических модификаций конструктора персонажей выходят ну совершенно невообразимые существа, а уж если усадите за это дело своего ребенка, то сможете спокойно уединиться с женой и погонять в Left 4 Dead 2 по сети. Не хуже и редактор автомобилей — делай хоть Т-34, хоть что-нибудь в стиле Помойное "Матиз" Ведро, а то и презерватив на колесиках. И вперед в бой, на созданные своими руками трассы, утыканные трамплинами, залитые серпантином крутых поворотов и декорированные в стиле ампер. Словом, творите и не забывайте делиться этим с такими же нердами, как вы. Добро пожаловать на лобби ModSpot, где заседают дети младшего школьного возраста и их бабушки-дедушки, впавшие в младенчество.

Clash of the Titans

Бог онанизма

Жанр: слэшер
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Game Republic
Издатель: Namco Bandai Games
Похожие игры: любой трэшевый слэшер
Официальный сайт игры: clashofthetitansgame.com

Да, я ною, но — черт возьми. Иногда чувствуешь себя таким идиотом, что влез в эту игровую журналистику. А уж взялся за гуж — не говори, что не дюж. И не говорим, а просто уже ворчим. Но когда полноценный рабочий день и даже немного больше — часть своей драгоценной жизни — тратишь на то, чтобы пройти совершенно убогое убожество вроде Clash of the Titans, хочется немного поворчать. Ктулху, этот трэш вообще не стебный, как ты мог позволить появиться на свет этому фекальному порождению? За что мне это?

Если говорить откровенно, автор проходил эту игру не в одиночку. Потому как, даже несмотря на то, что благодаря обозреванию самого разнообразного трэша у него выработались высокие резисты к экскрементам и прочим отбросам индустрии виртуальных развлечений, уже через два часа у него начинались рвотные позывы, головная боль и лопались капилляры в глазных яблоках. Благо верные приятели вызвались помочь в преодолении отвращения к этому мочегонному, и, наблюдая с дивана за тем, как мучается товарищ, автор испытывал рвотные позывы, головную боль и последствия лопнувших капилляров в глазных яблоках не так сильно, как во время игры. Онанизм нервной системы — и это отвратительно. Да, я пишу "онанизм" так, как будто это что-то плохое.

Это онанизм всего рынка виртуальных развлечений. И ладно еще Namco Bandai — для них стало традицией заложено выпускать всякий страх и ужас на консолях, терпеть убытки и трястись перед акционерами. Хобби, похоже, такое, а мы расхлебываем. Но Game Republic вроде бы уже собаку съели на фэнтезийных мирах, но ради разнообразия почему бы и не создать что-то богомерзкое, чтобы всех окружающих тошнило и выворачивало. Троекратное "ура"! Игры по фильмам — они такие, даже когда издатели делают финт ушами и якобы не гонятся за халявной рекламой старшего брата, выпуская в тираж игроизацию немногим больше. И стоит, пожалуй, порадоваться за всяких там американцев и прочих австралийцев — им пока не суждено увидеть это. Пораньше Clash of the Titans выпустили специально для Европы, и это, наверное, могло бы послужить весомым поводом для объявления войны. В нас запустили кучкой дерьма, господа.

Это онанизм фанатствующий интеллектуальный. И пусть картина-ремейк Луи Летерье не была ахти какой хорошей — вполне себе канонический "летний блокбастер", — создатели киноленты могут расценивать Clash of the Titans как плевок в свои лица. Game Republic просто взяли и нагадили на арене их фильма, и зазорно иметь в виде привязки подобную игру. И пусть она, за исключением незначительных ответвлений, повторяет сюжет картины: озлобленный Персей извергает ненависть на полудохлых богов Олимпа, отвешивая им сочные волшебные пинки под задницы — смотреть на то, что вроде как играет роль постановки, нет никаких сил. Пластилиновые уродцы с непонятными неузнаваемыми физиономиями становятся в пафосные кривые позы и шевелят своими губами, выдавая отрезок текста уровня пятилетнего тупицы. И если не у ремейка, то у оригинального фильма Дезмонда Дэвиса обязательно найдутся фанаты, то для них игра в Clash of the Titans — будто самый жестокий, бессмысленный и оригинальный способ самоубийства. Дарвиновская премия обеспечена: умер потому, что играл в выкидыш Game Republic — здорово. И главное — очень правдоподобно.



Весь игровой процесс — это тот самый клик-онанизм. Вбедливая, удручающая, отвратительная постановка геймплея, когда Персея выпихивают за пределы какого-то там лагеря с шедевральным заданием убить кучу придурков, а по пути к ним — еще кучу, и там, кроме кучи, еще кучу, а по дороге назад — еще столько же. Комбинацией аж из двух приемов, наблюдая, как бумажные тушки монстров самым ненатуральным образом разлетаются по сторонам. По уродливому миру с фальшивой геометрией форм и полной неспособностью дизайнеров изобразить что-то вразумительное. Толпы приевшихся недомонстров бесят анимацией ущербных марионеток и детализацией мутных подвидов уже минут через десять, и счастье вам, если уже через этот промежуток времени вы... Лучше, если вы вообще никогда не прикоснетесь к этому "слэшеру". Но какой же слэшер может быть без претензий на брутальность God of War, чтобы дети пищали и радовались? Да вот только Clash of the Titans с рейтингом не свезло — и дети лучше попищат и порадуются, отрывая дома куклам головы. И самые продолжительные акты онанизма — это десятиминутное занудное закликивание огромных боссов-уродов, которые действительно уроды, но навряд ли это кого-то обрадует. И так на всем протяжении игры — десяти-двенадцатичасовой непрерывный муторный процесс онанизма всех возможных формаций. Это — отвратительно.

Убогое нечто, и даже хуже. Возможно, не самая отвратительная игра в мире, но на это звание все-таки претендующая. Если бы этот зрительно-интеллектуально-душевный онанизм заканчивался бы через час-полтора, его можно было бы обозвать типичной дрянью по фильму, но десяток часов вашей жизни и бедные нервы стоят намного дороже банального "Идите на!". А в 2012 году будет снята вторая часть фильма "Битва Титанов". И, похоже, выйдет Clash of the Titans 2. Майя были правы.

РАДОСТИ:

Что-что?

Обменивайтесь созданным контентом, болтайте в болталке, устраивайте заезды между собой. В общем, развлекайтесь, а мы выключаем консоль и сваливаем. Лето.

Вполне себе хорошие аркадные детские гоночки с достойной социальной системой, и если есть фанаты, то они уже там, в лобби. И ленивые родители, лишенные фантазии, покупают ModNation Racers своим ненаглядным чадам и травят их. Вся правда в том, что ругать проект не за что, равно как и в каких-либо положительных эпитетах расходиться не хочется.

P.S. Если вам уж очень хочется поиграть в ModNation Racers, но вы заядлый "персональщик", то попробуйте весенний Sonic & Sega All-Stars Racing. Один в один, право слово.

РАДОСТИ:

Мило
Широкие возможности для креатива
Симпатичная графика

ГАДОСТИ:

Вторично

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Семейные аркадные гонки в том виде, в котором они и бывают. Имеющие много достоинств, простых и невзрачных. И имеющие один огромный минус: черт, сколько раз мы это видели?..

Обзор написан по PlayStation 3-версии проекта

Слава Кунцевич



ГАДОСТИ:

От этой игры вас стошнит много раз

ОЦЕНКА:

0.2

ВЫВОД:

Бестолковое отвращение, никому не нужное, бесполезное — и вообще мерзость. Никакого смысла в существовании этой игры попросту нет. Мусор, загрязняющий пластиком своих носителей нашу голубую планету. Переплавить на лапшу быстрого приготовления и накормить африканских детей — хоть какая-то польза.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Toy Story 3: The Video Game

Жанр: аркада
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS
Разработчик: Avalanche Software
Издатель: Disney Interactive Studios
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: История игрушек: Большой побег
Похожие игры: Monsters vs. Aliens: The Video Game, Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 2,2 ГГц или AMD Athlon 64 2800+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1600; 6 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400 или AMD Athlon 64 X2 5000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 GTS или ATI Radeon HD2600 XT; 6 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: disney.go.com/toystory

Игры по фильмам, фильмы по играм... Можно много брызгать слюной по поводу того, что оба эти поджанра нужны соответствующим индустриям исключительно для выкачивания денег из доверчивых покупателей. Но зачем? Ведь уже достаточно продолжительное время выходят вполне себе приличные игры по лицензиям. Wanted: Weapons of Fate и Batman: Arkham Asylum — как минимум эти два успешные проекта сразу приходят на ум. А сейчас в компанию к "Бэтмену" и "Особо опасному" решили затесаться игрушки. Только не смотрите, что они маленькие и для детей. У них все, как у взрослых. Даже свободный мир с массой возможностей есть.

Какое все вкусное!

Сюжетно игра — копия мультфильма. Энди готовится отправиться в колледж, а это значит, что на игрушки времени не остается. Для наших героев настали трудные времена — их отдают на растерзание ужасным, злобным, коварным и безжалостным детсадовским ребятишкам! Если вам не пришлось вызывать "скорую" от такого поворота событий — милости просим читать дальше.



Сторилайн Toy Story 3: The Video Game — совсем не то, что должно заманивать новые пары глаз к голубым экранам. Основа основ здесь — игровой процесс. Нужно отметить, весьма занятный.

"История игрушек: Большой побег" — это два в одном. Первый режим — сюжетная кампания, разбитая на довольно симпатичные и различающиеся по дизайну и задачам уровни. Тут вам и Дикий Запад с обязательными лихими покатушками на лошади, и побег из тонущего в кофе дома. Причем миссии самые что ни на есть разнообразные: акробатическое веселье с прыжками по книгам и фоторамкам от бодрящего напитка, приключения Базза Лайтера в космосе, экспресс-спасение попавших в беду друзей на заводе и многое другое. Миссии довольно просты, но должны быть очень увлекательными для геймеров младшего школьного возраста. Хотя не исключено, что и старшему поколению в паре эпизодов придется поломать голову.

Видно, что разработчики всеми силами старались разнообразить игровой процесс. В одной и той же миссии нам предстоит лихо разъезжать на игрушечной почти неуправляемой машинке и сбивать кубики, швыряться мячиками в надоедливых зелененьких человечков, а затем, как в настоящем стелсе, вытаскивать друзей-игрушек из клеток. Сюжетный сингл довольно скоротечен, и как только он пройден, а вы еще не наигрались, добро пожаловать в режим "Коробка с игрушками"!

"Коробка с игрушками" — своего рода "песочница". Свободный мир, масса занятий — и никаких ограничений. А возможностей — уйма. Можно просто выполнять миссии смешных горожан — кстати, многие из этих квестов стоит пройти хотя бы потому, что они раскрывают геймплейные возможности. Также можно просто бегать и собирать бонусы, бить ящики с золотом и пинать статистов, которые с характерным писком будут отскакивать от персонажа. А если в вас умирает Шумахер или Петров, то кстати окажутся различные гонки на слегка сумасшедшей лошадке. По сути, в "песочнице" можно делать все то, что вам понравилось на протяжении сюжетных миссий. Тут вам и броски на точность десантниками, и скоростная езда по рельсам, и черт знает что еще. Все ограничивается почти только фантазией геймера.

Но и это еще не все. Все дома в городке можно переделать на свой вкус. Достаточно подойти к зданию и выбрать полюбившийся стиль оформления. Естественно, стили не доступны изначально, их нужно собирать по закоулкам уровней. Отрадно, что одними зданиями дело не ограничивается — можно переодеть почти всех обитателей "Коробки с игрушками". Костюмов очень много, и никто не помешает вам создать просто показ мод, разодев каждого прямоходящего по-своему. Для взрослых — возможность вспомнить детство, для детей — отличный способ провести время, если, например, за окном идет дождь.

Вы мне нравитесь!

Разнообразие — это хорошо, а как насчет графики и звука? Вердикт однозначен: отлично! Картинка красочная и яркая, анимация персонажей весьма забавна и радует глаз. Стилизация под мультфильм сделала свое дело. Не отстает и озвучка. Голоса персонажей вместе с музыкой перекочевали в игру прямиком из мультипликационного первоисточника. Все остальные звуки также сделаны с оглядкой на веселый и беззаботный стиль.

РАДОСТИ:

Разнообразие
"Песочница"
Знакомые герои
Приятный визуальный ряд
Отличный звук

ГАДОСТИ:

Не самая удобная камера
Мелкие недоработки

ОЦЕНКА:

8.0

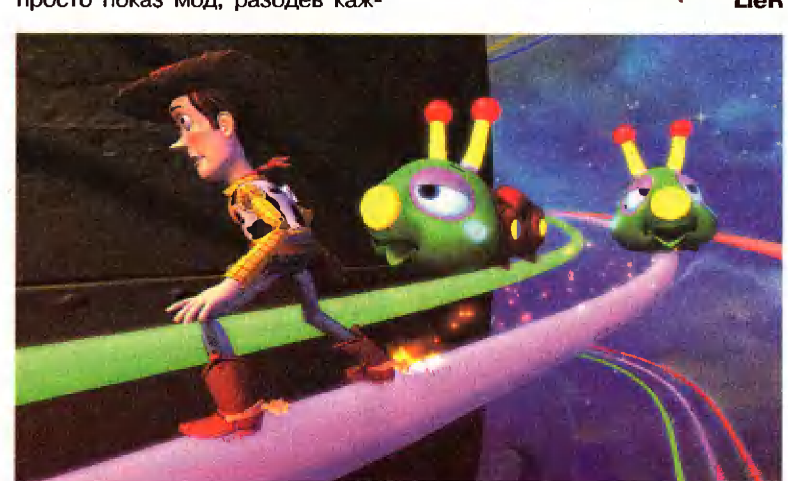
ВЫВОД:

Toy Story 3: The Video Game — отличное решение проблемы, если вы не знаете, что подарить вашему ребенку. Также этот проект подойдет тем, кто является поклонником трилогии "История Игрушек" — ведь с игрой появляется возможность примерить на себе шкуру любимого героя.

Обзор написан по PC-версии проекта

LieR





КИНО

Человек-волк



Название в оригинале: The Wolfman
Жанр: ужасы, триллер
Режиссер: Джо Джонстон
В ролях: Бенисио Дель Торо, Эмили Блант, Энтони Хопкинс, Хьюго Уивинг, Джеральдин Чаплин
Продолжительность: 102 минуты

Пожалуй, нет на свете более банальных и изъезженных тем для фильмов ужасов, чем оборотни. За исключением, конечно же, вампиров, вновь набравших популярность благодаря прекрасно известным всем "Сумеркам", в продолжении которых и без людей-волков, впрочем, тоже не обошлось. Сколько было снято фильмов, мультфильмов, сериалов на тему ликантропии, сколько книг написано. Но особенно сильно эта тема затронула все-таки кинематограф — десятки картин, порой действительно впечатляющих, порой проходных, будь то потрясающий "Волк" с Джеком Николсоном в главной "зубастой" роли или какой-нибудь "Вой" с кучей сиквелов, классические фильмы ужасов 80-ых, снятые по всем канонам жанра, или "Другой мир", если брать что-нибудь поновее. Удивить зрителя чем-то свежим стало практически непосильной задачей, и кажется — сколько можно мусолить одно и тоже, надоедает ведь. Но нет, главное — деньги в кассу идут, люди смотрят, фильмы окупаются, будучи откровенно обывательским развлечением. Создатели "Человека-волка" явно думали так же. Взяв старый как мир сюжет, пригласив известных актеров, вложив сто пятьдесят миллионов, они забыли о главном — хоть как-то постараться и разнообразить фильм, наполнить старую идею свежим воздухом. И, надо сказать, очень зря.

Скрипящие колеса поезда, резкий толчок. Лоуренс Талбот, проснись, добро пожаловать домой. Лоуренс — успешный американский театральный актер, известный во всему мире, не жалующийся на свою работу, живущий разгульной жизнью. Но сейчас мистер Талбот снова в туманной Англии, он вернулся туда, где родился, в небольшую деревню Блэкмор, в поместье своего старого отца. Сорвался Лоуренс с насиженного места совсем не просто так. Уже полтора месяца как без вести пропал его младший брат Бен, и главгерой точно не сможет успокоиться, пока не найдет ответ, который, впрочем, поджидает его сразу же после приезда.

Тело брата нашли — его как будто загрызло огромное животное. Вся деревня в панике, это уже третий подобный случай — и начинают ходить слухи об оборотнях и прочей нечисти. Единственная зацепка, что есть у Талботов, — странный медальон, найденный у брата. Побрякушка приводит Лоуренса к гадалке в цыганский табор, и во время этого визита (в небе — разумеется, полная луна) на него нападает оборотень. Жестоко убив половину мечущихся по округе цыган, тварь кусает Талбота в шею — и охотник превращается в жертву. Теперь Лоуренсу грозит еще большая опасность, на этот раз — со стороны людей, жаждущих уничтожить монстра. Казалось, куда уж хуже для героя, но нет — впереди его еще ждет страшная семейная тайна и влюбленность в невесту погибшего брата.

Сюжет — первое, что убивает всякий интерес к картине. Он чересчур типичен и пуст. Даже со скидкой на то, что это — ремейк, угадывать грядущие события слишком просто. Такая предсказуемость уже к минуте пятнадцатой вызывает желание выключить "Человека-волка" и посмотреть что-нибудь другое. От каждого, даже незначительного момента, будь то воспоминания главного героя о своем детстве или процесс превращения, настолько разит банальным копированием и отсутствием новых идей, что даже удивляешься такой громадной наглости разленившихся сценаристов.

Еще одна проблема — в фильме нет не только изюминки (куда уж там), но даже атмосферы. Монстр выглядит как чучело из аттракционов, попытки создателей нагнать страх сводятся только к неожиданным выпрыгиваниям, а Бенисио Дель Торо жутко смахивает на Рэмбо, когда со спокойной миной на лице спасает цыган с двустволкой наперевес. Спецэффекты и нарисованные на компьютере декорации смотрятся уныло и дешево. Все словно сделано на скорую руку — и вопрос, куда ушел бюджет, после подобного становится риторическим. Также удивляет, как такие известные и именитые актеры согласились сняться в этом мыльном пузыре. Впрочем, особенного старания и хорошей игры с их стороны все равно не наблюдается; в случае замены звезд на неизвестные пустышки эффект, думается, был бы тем же. Отметить можно разве что Эмили Блант (она — наверное, чуть ли не единственная радость во всем фильме), играющую невесту погибшего брата Гвен Конлифф, чья роль испуганной, но сильной духом женщины вызывает хоть какие-то переживания.

После подобного почти двухчасового издевательства над зрителем ничего вообще не хочется говорить. И остается надеяться, что авторам этого низкосортного произведения хоть чуточку стыдно. Да и радует, что картина с большим трудом достигла отметки в сборах немного ниже самого бюджета — может, людей, готовых смотреть в который раз одно и то же, становится меньше?

Кирилл Мажай

Дорога



Название в оригинале: The Road
Жанр: апокалиптический триллер, драма, фантастика
Режиссер: Джон Хиллкоут
В ролях: Вигго Мортенсен, Коди Смит-МакФи, Роберт Дювалл, Шарлиз Терон, Гай Пирс
Продолжительность: 109 минут

В последнее время тему конца света в массовой культуре никак нельзя назвать забытой. Наоборот, случилось явное массовое обострение — в литературе, в музыке, ну и, конечно же, в кино, куда ж без него. То ли все прислушались к предсказаниям индейцев майя, то ли к пророчествам Ванги — непонятно, но фильмы про апокалипсис или постапокалипсис сейчас появляются как грибы после дождя — взять хотя бы "2012", "Книгу Илая", "Легион". Пытаясь выжать хоть что-нибудь новое из изъезженной темы, сценаристы чаще всего скатываются до типичного нагромождения штампов, условностей и банальностей, порой даже нарочитых. Собственно, в полку прибыло. Встречайте, "Дорога", с главным воином всего Средиземья Вигго Мортенсеном в главной роли. Все факты, известные до выхода оного фильма, говорили о том, что перед нами предстанет никакой не пафосный блокбастер, наполненный сногсшибательным действием и эпическими катастрофами.

Земля не расходится по швам, никто не бродит с пушкой наперевес по ядерной пустыне. Планета умирает во время самого фильма, медленно и безостановочно. Никто не объясняет, почему так происходит, ни скрытыми знаками или наводками, ни прямым текстом — никак. Просто почва стала безжизненной, животные вымерли, деревья не в состоянии расти, постоянно случаются землетрясения, а пожары испепеляют и без того гибнущие леса. Мира в привычном понимании больше нет, большинство людей умерло от голода или отчаяния, повесившись либо застрелившись, а выжившие превратились в жестоких бандитов, каннибалов и просто скитальцев. К последним и относится главный безымянный герой, который вместе со своим сыном направляется по бесчисленным американским дорогам на юг, в сторону моря. Зачем? Они и сами не знают. В попытках остаться в живых, когда простые вещи вроде принятия ванны или спокойного ужина становятся настоящим чудом. Или, может, только ради иллюзии, что он, герой, отыщет свою ушедшую в начале всех бед жену, которая постоянно посещает его во снах о прошлом, где радость совместной жизни и рождения ребенка переплетаются с горечью расставания и началом катастрофы. Не в состоянии отделаться от таких мыслей, он превращается во вспыльчивого параноика, часто из-за собственной импульсивности подвергая опасности свою жизнь и жизнь своего ребенка. Не задерживаясь долго на одном месте, постоянно убегая от опасностей, они задаются вопросом: есть ли во всем этом смысл? И какой будет у этой бесконечной дороги конец?

Атмосфера — вот из-за чего "Дорога" выигрывает у многих своих конкурентов. Она сразу же цепляет за живое, не давая оторваться от экрана, погружая в глубочайшее ощущение безысходности, давая прочувствовать, в каком состоянии находятся герои на протяжении всей картины. За них хочется переживать, волнуясь при каждом неприятном повороте событий. В этом большая заслуга Вигго Мортенсена — всем его страхам и тревогам хочется верить, как и всем слезам, появляющимся на его заросшем и изнуренном лице с мученической гримасой. Плюс — потрясающие своим безмолвным величием декорации, будь то заброшенные торговые центры, выжженные леса, полуразрушенные автомагистрали или побережье с разбившимися о рифы кораблями. Все это очень четко поддерживается цветовой гаммой, в которой снят весь фильм, кроме снов героя. Серые, очень холодные тона наравне с почти полным отсутствием музыки добавляют последний штрих к пейзажу больной и умирающей Земли.

Стоит также отметить сюжет, на удивление очень ровный и с долей глубокой философии, спрятанной в многочисленных, но коротких и обрывистых диалогах героев, которых, к слову, не много — по крайней мере, тех, в кого не приходится стрелять. Каждый раз, когда кажется, что картина медленно начинает наскучивать, на экране происходит что-нибудь, заставляющее вновь с трепетом переключать все внимание на происходящее. И такими циклами — до самой концовки, которая, увы, вышла очень скомканной и бредовой, заставляя поморщиться от неприятной мысли: "Это все?"

В итоге ощущение от фильма двойственное. С одной стороны, все снято и сыграно на очень высоком уровне, с другой — штампов и избитости у этой картины хватает с лихвой. Но все-таки "Дорога", сочетая в себе атмосферу и претензию на жестокость "Безумного Макса" и душевные искания наравне с депрессией из "Я — легенда", поднимает один важный вопрос: может ли человек оставаться человеком, даже в таких условиях, когда привычных норм, ценностей, да и, собственно, человечества уже не существует?

Кирилл Мажай

КИНО

Химера

Трудно быть богом

Название в оригинале: *Splice*
Жанр: *триллер, драма*
Режиссер: *Винченцо Натали*
В ролях: *Эдриан Броуди, Сара Полли, Дельфин Шанеак, Брэндон МакГибон*
Продолжительность: *104 минуты*

Дело доктора Франкенштейна в мире искусства современных формаций живет и процветает. Это тема вторичная, о которой из-за избытких истин негативно отозваться на самом-то деле не получится. Конечно, если не клише. История старая, а оттого и любимая многими, и нет ничего скверного в том, что она с каждым разом получает новую жизнь. А иногда и развивается. Как в адаптации той самой истории Мери Шелли канадским режиссером Винченцо Натали, который короткими намеками и фирменным, индивидуальным стилем привносит в жанр что-то новое, аккуратно сохранив старое. "Химеру" можно обвинять во вторичности, да только польза от таких нападок сомнительная, и вся кажущаяся предсказуемость воспринимается, скорее, как должное. Она — неотрывная часть повествования, хоть и некоторый неприятный отпечаток оставляет. Смазанной концовкой.

"Химера" — это история о исследованиях и исследователях, которые, наплевав на все табу и вето, смело берутся за генетические исследования. Не ради того, чтобы узнать, что можно сотворить, а что — нет, а с благими намерениями. А ими, как известно, выложена дорога в ад. Ад, созданный своими руками, взращенный с некоторой толикой любви, но ад. Это — не просто история о взбунтовавшемся искусственно созданном гомункуле, который начинает без страха и жалости отправлять на тот свет жалких людишек. Все уходит глубже к корням, опутанным человеческими пороками и светлыми чувствами, которые безнадежны и необратимы по своей сути.



Сценарий "Химеры" поднимает многие вопросы, непосредственно касающиеся морали, нравственных норм, традиций. Не провокационно, не разбирая эти темы досконально, а просто показывая и предлагая нам самим делать выбор. Клонирование человека, жестокость, инцест на грани зоофилии, ревность — все тут, и все это может и вовсе пролететь мимо, если не быть достаточно внимательным. И именно так, за счет всех этих маленьких намеков фильм выбивается из череды статичных хорроров.

Тем более что хоррор из "Химеры" донельзя каноничен и даже в некотором роде прост. Многие элементы, которые должны пугать, предсказуемы, но атмосфера все одно раскаляется, хоть и не добела. И пусть штампов жанра практически нет, именно привычные ходы и знакомые действия и являются основой основ, но не заставляют унывать и расстраиваться. Потому как в этом плане фильм дает ровно столько, сколько и нужно, сколько и ждешь от такого закостенелого жанра.



Драмы мало, и идущие в расход персонажи не ценятся: ну, убили — и нормально. Драма скользит на поверхности, герои не самые проработанные, но актерская игра дает о себе знать с хорошей стороны. Эдриан Броуди, как обычно, изначально слабо ассоциируется со своим персонажем, но показывает на экране такие эмоции, что после просмотра без него фильм представить уже не выйдет. Саре Полли пришлось на него равняться, и хоть ничего выдающегося она не показала, скупых аплодисментов за отыгрыш своей роли явно заслуживает.

Все безукоризненно в плане визуальной части. Винченцо Натали умеет снимать, умеет снимать нестандартно, выстраивая идеальные композиции, создавая атмосферу экспозицией и подбором кадров. И вот ему намного больший бюджет, чем был в "Кубе" или "Пустоте", — и результат налицо, еще больше цепляющий своим стилем. И не получится не отметить действительно отличную операторскую работу Тецуо Нагата — идеально выстроенные ракурсы говорят сами за себя.

В итоге — несколько вторичный по части нагнетания страха, но очень новый в плане подаваемых намеков на что-то большее триллер, который, скорее всего, не захочется смотреть дважды, а вот один раз, да еще и в кинотеатре — рекомендуется.

Слава Кунцевич

Чужая

Голова в инородном теле

Жанр: *чушь*
Режиссер: *Антон Борматов*
В ролях: *Наталья Романычева, Кирилл Полухин Евгений Ткачук, Анатолий Отраднов, Александр Голубков*
Продолжительность: *110 минут*

Современное российское кино — это феномен. Спорная часть мировой культуры, да и вообще, можно ли его считать подобным вкладом? Впрочем, об этом уже было сказано множество слов, в том числе и на страницах "Виртуальных радостей" мною. И фактически, каждая рецензия на фильм российского производства начиналась и сопровождалась нытьем по поводу смерти советского кинематографа и бесчувственными попытками разглядеть где-то впереди светлое будущее. Казалось бы, уже не надо об этом. Но нет, мы будем продолжать твердить о бездарности российских режиссеров, синдромах Дауна у российских сценаристов, долларе головного мозга у российских продюсеров и всеядности российских же зрителей. Будем — до тех пор, пока на экраны выходит такое, простите, дерьмо, как "Чужая".

> ***"Хочу в девяностые — назад к бандитам. Бритые головы — яйца небриты"***
> *Группа "Барто"*

У этого фильма была хорошая рекламная кампания. И трейлеры с огромной надписью "Просмотр лицам с неустойчивой психикой категорически запрещен". Это всегда привлекает внимание, учитывая, как в России обстоят дела с фильмами, замешанными на крови и расчлененке. И даже намеки на малиновые пиджаки и девяностые годы прошлого века хоть и смущали, но не отталкивали от просмотра. Чем черт не шутит — теплилась надежда, что хоть кто-то в "этойстране" научился снимать процесс умерщвления персонажей действительно красиво. Пусть смущала фамилия Эрнста в роли продюсера — уж он-то напродюсирует, да, — но все-таки, невзирая ни на что, хотелось верить в лучшее.

Кто-то называет это "криминальной романтикой" и кидается всякими тупыми фразочками в формате "это не мы такие — это жизнь такая". И прочая ерунда в духе отвратительного периода российских девяностых или их отголосков в российской же глубинке. Никто не говорит, что это не может служить полем действия или тематикой фильма, но когда ты что-то делаешь для массовой аудитории, то должен чувствовать свою непосредственную ответственность за созданное. Но о какой ответственности можно говорить, когда обыкновенный роудмуви с поверхностным и предсказуемым сюжетом, пресными диалогами и совершенно штампованными персонажами пытаются спрятать под слоем чернухи, бессмысленного насилия и порнографических моментов.

Тупых не получится назвать даже антигероями, они не маргиналы, не имеют характеров и историй, они не имеют ничего. Оно просто носят идиотские прозвища, "ботают по фене" и размахивают пистолетами с бейсбольными битами. Это не стилистика — это чернуха.

Одно дело, когда фильмы являют собой концентрированное насилие, для которых оно, насилие, есть все — альфа, омега и основная тематика. Этому придают стиль. Это делают или страшно, или отвратительно, или весело, или красиво. Но не бессмысленно, когда каждый всплеск крови на экране не вызывает никаких эмоций, кроме отвращения. Но отвращения не из-за того, что там, в кино, кому-то проломили голову, а из-за того, что это сделано с явным усердием и желанием шокировать зрителя. И только за это — уже пренебрежение, не "Чужая" — это еще и плевок в лица всем тем людям, кто всю жизнь работал над правом насилию выглядеть в кино красиво и эстетически чисто.



Фильм мертв еще до просмотра. На самом деле его вообще не стоит смотреть. И про него вообще не стоило бы писать. Но мародерство и некрофилия укрепляют моральный дух, поэтому с радостью отплясываю джигу на могиле этого выкидыша кинематографа.

Хотя никто не исключает того, что вам может нравиться такое кино. Вам может прийтись по вкусу "романтика" российских криминальных девяностых, чернуха на протяжении почти двух часов экранного времени, бездарная игра актеров с бездумными "рясами", потоки жаргонизмов и реки бессмысленного и лишенного всякого стиля насилия. Вам может это нравиться, но тогда мы советуем вам срочно обратиться к психоаналитику — у вас долбаные проблемы. Удачи. А мы с помощью двух пальцев в рот освобождаем желудки от остаточного эффекта от просмотра "Чужой" и смотрим хорошее кино.

Слава Кунцевич

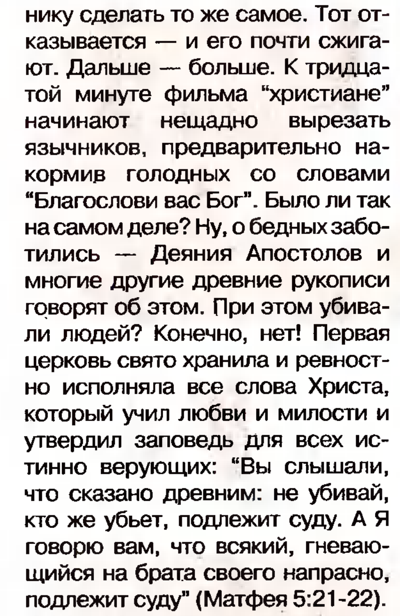
КИНО

Агора

Название в оригинале: Agora
Жанр: драма
Режиссер: Алехандро Аменабар
В ролях: Рейчел Вайс, Макс Мингелла, Оскар Айзек, Ашраф Бархом, Микаэль Лонсдаль, Руперт Эванс
Продолжительность: 126 минут

"Агора" — это драма, претендующая на звание исторического фильма. Повествуется в ней о первых столетиях распространения учения Христа, которому каждодневно покорялись тысячи людей, от рыбаков до правителей. Первые шесть минут все на самом деле выглядит весьма правдоподобно, однако в один момент все переворачивается с ног на голову — и историчностью перестает даже пахнуть. Неискушенный зритель, правда, скорее всего, этого не поймет, продолжая впитывать в себя достоверную, как ему кажется, историю. Что же происходит на экране?

В споре с поклонниками мифического Сераписа, статуя которого находилась близ Александрийской библиотеки, один так называемый "христианин" демонстрирует рукой известный сатанинский знак (случайно или по задумке режиссера — неважно), безболезненно проходит через огонь, а потом предлагает язычнику сделать то же самое. Тот отказывается — и его почти сжигают. Дальше — больше. К тридцатой минуте фильма "христиане" начинают нещадно вырезать язычников, предварительно накормив голодных со словами "Благослови вас Бог". Было ли так на самом деле? Ну, о бедных заботились — Деяния Апостолов и многие другие древние рукописи говорят об этом. При этом убивали людей? Конечно, нет! Первая церковь свято хранила и ревностно исполняла все слова Христа, который учил любви и милости и утвердил заповедь для всех истинно верующих: "Вы слышали, что сказано древним: не убивай, кто же убьет, подлежит суду. А Я говорю вам, что всякий, гневающийся на брата своего напрасно, подлежит суду" (Матфея 5:21-22).



Фильм рассказывает о временах, когда только недавно прошли яростные гонения на Христовых учеников: первые столетия их уничтожали миллионами, сжигая на кострах, перепиливая, бросая их в амфитеатры на растерзание зверям, засылая на рудники, осуждая на голодную смерть и изнурения в темницах. При этом из истории мы знаем, что, когда христиан выводили в Колизей или любое другое подобное вместилище злобы и ненависти, они молились вместо того, чтобы защищаться, и призывали к покаянию циничных



зрителей, требующих "хлеба и зрелищ", многие из которых впоследствии сами оказывались на арене за Христа. В "Агоре" же христиан пытаются выставить убийцами, а не жертвами.

Сценарий "Агоры" явно писал рядовой атеист (в этом убеждает не оглашенный вывод всей картины), который, скорее всего, даже не удосужился прочитать Евангелия и Деяния Апостолов целиком. Понятное дело, что в фильмах почти всегда много выдумки, но когда исторический фон представляется как достоверный, а на самом деле демонстрируется то, чего не было, это дезинформирует общество, особенно учитывая, что современные граждане любят кинематограф куда сильнее истории. Зрителей пытаются заставить поверить в некое западное подобие коммунистических сказок, которые еще не так давно писались мастеровитыми советскими клеветниками.

Конечно же, вы сейчас вспомните какую-нибудь информацию об инквизиции и обо всем, что с ней связано. Соглашаться с этим предложением или нет — дело ваше, однако средневековая инквизиция — это не часть христианства и не его история, а торжество зла и мракобесия под прикрытием христианских знамен, которое было направлено в первую очередь против неподдельных последователей Иисуса.

Впрочем, фильм получился динамичным, с неплохими декорациями, впечатляющими планами и талантливыми актерами, и если бы он не нес в себе ложную информацию, то имел бы все шансы получить от автора этих строк положительную оценку.

События разворачиваются в 391 году в Александрии. Две главные сюжетные линии — это разрушение знаменитой библиотеки и отношения местной преподавательницы астрономии Гипатии, дочери крупногабаритного жреца культа Сераписа, и Давоса, одного из ее учеников. Мечтающая стать великой просветительницей, девушка постоянно посвящает группу своих учеников, которые

НОВОСТИ КИНО



Человек-паук обрел лицо

Студия Sony наконец-то определилась с выбором актера на роль Питера Паркера в новой части "Человека-паука". Им стал 26-летний англичанин американского происхождения Эндрю Гарфилд. При этом он обставил таких конкурентов, как Джейми Белл, Фрэнк Диллейн, Олден Эренрайх и Джош Хатчерсон, который до этого считался основным фаворитом. Продюсеры в один голос твердят, что они восхищены пробами Эндрю, и вообще, что лучше его никого не найти.

Несмотря на свой юный возраст, у Гарфилда уже есть немалый опыт работы в большом кино — на его счету роли в фильмах "Львы для ягнят", "Воображариум доктора Парнаса", а также в новом проекте Дэвида Финчера "Социальная сеть".

Новый фильм призван стать полным перезапуском всего франчайза. Зрители увидят Паркера еще подростком, который только обрел свои сверхчеловеческие способности и только учится с ними обращаться. Режиссером картины назначен постановщик "500 дней лета" Марк Уэбб, сценарием занимается Джеймс Вандербилт ("Зодиак"). Выход фильма на большие экраны намечен на 3 июля 2012 года.

"Хоббиту", похоже, все-таки быть

Уже довольно долго ни одна новостная сводка из мира кино не обходится без печальных вестей об очередных проблемах с "Хоббитом". Изначально съемки экранизации одноименного романа Джона Р.Р. Толкиена, который послужил предысторией его же "Властелина колец", должны были начаться уже этим летом, однако постоянные переносы и неувязки довели до того, что проект оказался в подвешенном состоянии, а из команды выбыл режиссер Гильермо дель Торо.

Это довольно безрадостное положение заставило боссов студии Warner обратиться к самому Питеру Джексону с просьбой возглавить съемки дилогии. И хотя в прошлом он не раз отказывался от подобных предложений из-за конфликта с New Line Cinema, ограничившись лишь продюсированием и работами над сценарием, в этот раз он, похоже, сменил-таки гнев на милость и дал предварительное согласие. Кандидатура постановщика оригинальной трилогии "Властелина колец" выглядит наиболее логичной, ведь именно он лучше всех знает, как аккуратно надо обращаться с богатым наследием Толкиена. Впрочем, если переносы продолжатся, это вряд ли изменит ситуацию.

Также стоит отметить, что в качестве возможного кандидата на режиссерское кресло рассматривался протеже Джексона Нил Бломкамп, который в прошлом году удивил нас своим "Районом №9", а сейчас занят работами над своей новой картиной "Элизиум".

...А вот Бонду — вряд ли

По крайней мере, в ближайшее время. А все из-за банкротства компании MGM, которая обладает всеми правами на экранизацию приключений знаменитого шпиона. В общей сложности сумма долга MGM насчитывает более 3 млрд. долларов. Первоначально предполагалось, что 23-й фильм об агенте 007 выйдет в прокат в 2012 году, а постановщиком проекта станет Сэм Мендес, но в связи с более чем печальным финансовым положением съемки успешно заморозили на неопределенный срок.

Впрочем, несколько крупных корпораций, среди которых — Summit Entertainment и Spyglass Entertainment, уже изъявили желание наложить ручонки на обанкротившуюся студию. Ну а поскольку Бонд является одним из ее лакомых кусочков, то в будущем мы, скорее всего, о нем еще услышим.

Фантастика снова в ударе

Феноменальный успех грандиозного эпика Джеймса Кэмерона "Аватар" показал всему миру, что фантастика еще живее всех живых, и попутно подстегнул различные киностудии вернуться к этой перспективной, но незаслуженно подзабытой тематике. Так, одна только студия Fox, выпустившая вышеназванный "Аватар", готовится к работе сразу над двумя фантастическими картинами.

Маститый продюсер Джон Дэвис приобрел права на экранизацию классики научной фантастики — сборника рассказов "Марсианские хроники" Рэя Брэдбери — и в ближайшем будущем планирует запустить проект в производство. Сами "Хроники", впервые выпущенные в 1950 году, рассказывают о покорении человечеством Красной планеты и о конфликте с изначальными жителями Марса. Произведение стало культовым и во многом определило развитие всей фантастической литературы на много лет вперед. Стоит также отметить, что тридцать лет назад уже была предпринята первая попытка экранизации "Хроник" — тогда был снят одноименный четырехчасовой мини-сериал, о котором сам Брэдбери отзывался весьма негативно.

В это же время братья Скотт — Ридли и Тони — прикупили для экранизации сценарий "Ион", повествующий о человеке, который в поисках реинкарнации своей любимой путешествует по различным мирам и измерениям. Переработкой сюжета под целлулоид братья займутся сами, а на главную роль согласился Чаннинг Татум. Других подробностей пока нет.

Новички в "Первом классе"

Вовсю продолжается набор актеров для участия в новой части серии "Люди Икс". К проекту, который расскажет о молодости героев и о самом становлении школы мутантов Чарльза Ксавье, уже были приписаны Бенджамин Уокер и "особо опасный" Джеймс МакЭвой. Теперь же стали известны имена еще двух актеров, которым достались счастливые пропуска на съемочную площадку фильма Мэттью Вона.

Роль Эрика Лэншера, более известного как Магнето, исполнит Майкл Фассбендер. Также ему предлагалось сыграть злодея в новом "Человеке-пауке", однако актер предпочел именно "Первый класс", да и студию Fox более чем удовлетворила кандидатура звезды "Бесславных ублюдков".

Второй же стала молодая актриса Элис Ив, недавно засветившаяся в комедии "Слишком крута для тебя" на пару с Джем Барушелем. Ей предстоит воплотить на экране Эмму Фрост — Белую Королеву. Самое интересное, что этот персонаж должен был появиться еще в фильме "Люди Икс: Последняя битва", но его вырезали после того, как проект покинул режиссер Брайан Сингер. В "Росомахе" ее появление свели чуть ли не до камео. Зато в "Первом классе" ей, как предполагается, уделят куда больше внимания.



Съемки картины планируется начать уже в августе, а на большие экраны фильм должен выйти 3 июня 2011 года.

"Затмение" бьет рекорды

Только-только вышедшая на большие экраны третья часть "Сумеречной саги" уже вовсю радует создателей отличными прокатными показателями. За один только день показа в Северной Америке новая история о запутанных отношениях вампиров, оборотней и простой девушки Беллы собрала шестьдесят восемь с половиной



вроде как рабы в ее доме, в результаты своих научных поисков.

Основная фабула такова: сначала язычники нападают на "христиан", а затем — наоборот. Последние делают это весьма озверело: разрушают Александрийскую библиотеку и прилегающий к ней храм Сераписа, сжигают книги, а всех встречающихся по дороге язычников перебивают.

Реальные же исторические факты, согласно двум имеющимся упоминаниям, такие. Патриарх Феофил Александрийский действительно получил от императора Феодосия I разрешение на уничтожение языческих храмов, и оно на самом деле состоялось (пострадал ли храм Сераписа, точно неизвестно), однако погром не сопровождался убийством кого бы то ни было со стороны христиан. Более того, нет упоминаний об уничтожении книг, и неизвестно даже то, находились ли они там вообще к тому времени. Однозначно обвинять в утрате библиотеки христиан, что делают авторы фильма, или язычников — несправедливо.

Иные сцены еще более ярко отображают дикие представления авторов фильма о христианах. Например, один из граждан (видимо, Давос) начинает душераздирающе кричать: "Я христианин! Я христианин!" — после чего забивает деда палкой...

А ведь получилась визуально красивая картина, весьма драматическая, которая могла стать еще и исторической, а вышла сказочной и явно пропагандирующей атеизм.

Сергей Розум

миллионов долларов, тем самым побив сразу несколько рекордов. Во-первых, фильм обошел блокбастер "Трансформеры: Месть падших" по сумме сборов за среду — бэевский эпик в свое время собрал "только" $62 млн. Также не удержал своих позиций предыдущий рекордсмен по сборам за один день, но уже в расчете на весь летний период — "Темный рыцарь"; даже его $67,2 млн. не устояли перед натиском армии обезумевших фанаток, готовых с радостью расставаться с денежками ради экранного Эдварда-Паттинсона. В целом же по миру фильм Дэвида Слейда собрал свыше 260 млн. долларов за первую неделю, тем самым уже троекратно окупив свой бюджет.

Тем временем довольные таким положением дел боссы студии Summit Entertainment уже дали старт работам над экранизацией последней книги саги, носящей название "Рассвет", причем она будет разделена аж на два фильма. Первый из них зрители увидят уже в следующем году.

Повесть о "железной леди"

Уже работавшие вместе на съемках киноверсии популярного мюзикла "Mamma MIA!" актриса Мэрил Стрип и режиссер Филида Ллойд вновь объединят свои усилия. Уже из названия будущего фильма ("Тэтчер") можно понять, что это будет биографическая картина, повествующая о жизни британского премьер-министра, "железной леди" Маргарет Тэтчер. В основу сюжета положены напряженные события 1982 года во время конфликта Великобритании и Аргентины за господство над Фолклендскими островами. Решительные действия леди Тэтчер привели к победе англичан и значительно укрепили ее политическое положение накануне парламентских выборов 83-го года.

Алексей Апанасевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Комиксы в атаке!

Минувший месяц выдался очень богатым на новости из мира графических историй. Новые комикс-серии, реинкарнации старых сериалов, а также комиксы на основе популярных фильмов — все это ждет вас в данном минидайджесте.

Издательский дом Dark Horse Comics, который давно уже неровно дышит к голливудской продукции, анонсировал сразу две новые линейки комиксов. Во вселенной человекоподобных роботов и путешествий во времени нас ожидает **"Терминатор 1984"**. Сюжет этого небольшого цикла, который поступит в продажу, ориентировочно, в сентябре, будет пересекаться и с событиями оригинальной кинокартины, и с комиксом "Терминатор 2029" от той же Dark Horse.

Пускай нового "Терминатора" придется ждать до начала осени, скоротать долгие дни ожидания поможет новая серия во вселенной "Хищник". Графическая история под названием **"Хищники"**, как не трудно догадаться, будет приквелом к одноименной кинокартине, которая должна приехать в кинотеатры текущим летом. Сюжет комикса познакомит нас с отрядом спецназа, вынужденным противостоять инопланетному охотнику. Очевидно, в своем творении создатели графической истории не удержались и от реванша в сторону самого первого фильма в серии. Издавать "Хищников" на Западе собирается все та же Dark Horse.



Тем временем компания Dynamite Entertainment купила права на создание рисованной версии старенькой кинокартины **"Вспомнить все"** с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Ожидается, что на комиксы по "Вспомнить все" мы сможем взглянуть уже в текущем году.

Очередную битву маньяков приготовили своим читателям художники Крис Симс и Расти Шэклс с Интернет-ресурса Comics Alliance. В комиксе **Dexter vs. Jason vs. Hack/Slash** центровыми персонажами являются такие герои, как Декстер, главный персонаж одноименного телесериала, и Джейсон из вселенной "Пятница, 13". Декстер, знаменитый охотник на маньяков, собирается покончить с не менее знаменитым Джейсоном Вурхизом — на эту битву титанов определенно стоит взглянуть.

Наконец, Ubisoft в минувшем месяце продемонстрировала концепт-арт своего нового проекта. Картинка изображает ассасина на фоне египетских пирамид. Уже известно, что для работы над новым, секретным пока проектом приглашены художники-комиксисты Кэмерон Стюарт и Карл Кершл. Есть версия, что Ubisoft готовит новую серию комиксов во вселенной **Assassin's Creed** — в самом деле, анонсировать новую игру пока еще рановато (и будет рано еще долго — по крайней мере, до тех пор, пока Assassin's Creed: Brotherhood до магазинов не доберется), так что комиксы — самый правдоподобный вариант.





Стефани Майер празднует очередную победу

Книжка **"Короткая вторая жизнь Бри Таннер"** за авторством Стефани Майер в июне завоевала титул одной из трех самых быстропродаваемых книг в Великобритании. Только за первый день продаж "ответвление" от вселенной "Сумерки", посвященное Бри Таннер, второстепенному персонажу серии, разошлось тиражом более 900 тысяч экземпляров. Вполне впечатляющий результат, однако история Соединенного Королевства знавала и более быстропродаваемые книги — так, роман Джоан Роулинг "Гарри Поттер и Дары смерти" англичане в течение одного дня раскупили в количестве более 3,6 млн. экземпляров, а продажи "Утраченного символа" Дэна Брауна только за пять дней достигли отметки в 500 тысяч реализованных копий.

Релизы

"Эксмо" и "Домино" отправили в магазины фантастический роман **"Черные бушлаты. Диверсант из будущего"** за авторством Александра Конторовича. На самом деле, с известной компьютерной игрой "Черные бушлаты" книга имеет мало общего — разве что в обоих произведениях действие разворачивается во время Второй мировой войны. В книге "Черный бушлат" — это заключенный, проживающий в 1941 году, в тело которого неким образом переселяется сознание нашего современника, ветерана спецназа. В общем, еще одна фантастическая книжка на тему "Мы из будущего".



Кроме того, "Эксмо" переиздало в серии "NEW R.E.A.L.I.T.Y." роман **"Бешеный пес"** Вячеслава Шалыгина. Книга познакомит вас с жителями планеты Авеста, которые много лет предпочитали воевать не в реальном, а лишь в виртуальном мире. Вместо того, чтобы проливать свою кровь, авестийцы используют наемников, к числу которых относится и Александр Комаров, главный герой произведения. Александру предстоит принять участие во многих кровопролитных битвах на Авесте, а также сыграть достаточно большую роль в жизни родной планеты — Земли.







АСТ же пополнило серию "ЭТНОГЕНЕЗ" книгой Кирилла Бенедиктова **"Миллиардер 2. Арктический гамбит"**. Роман расскажет о засекреченной нацистской колонии, построенной в самом конце Второй мировой в недрах спящего арктического вулкана. Обитают там фанатики, свято верующие, что однажды фюрер очнется от ледяного сна — и тогда наступит время Четвертого рейха (судя по всему, фанатичные немцы даже обладают телом Гитлера, замороженным до лучших времен, хотя напрямую аннотация этого не утверждает). К этой арктической колонии приближается экспериментальная станция "Земля-2".

А в серии "Метро 2033" то же издательство напечатало роман **"Метро 2033. К свету"** Андрея Дьякова. Это — уже четвертая книга в линейке "Метро 2033". Действие романа разворачивается в Санкт-Петербурге, а главными героями являются двенадцатилетний мальчик и опытный сталкер — им предстоит раскрыть загадку странных световых сигналов со стороны Финского залива.

AlexS

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой корпус Thermaltake V9 Black Edition

Карлсон вернулся!

Вернулся! Да не один, а с новым "домом" и целой компанией "родственников" самого разного вида и назначения. Правда, дом этот теперь будет стоять не на крыше, а неподалеку от монитора, а "карлсоны" — не совсем те, которых когда-то придумала Астрид Линдгрен. Как известно, в мире компьютерщиков "карлсонами" иногда вольно называют любые охлаждающие вентиляторы внутри системного блока. В свою очередь, мощные игровые системы почти всегда требуют для стабильной работы особого охлаждения. В свое время такое охлаждение обеспечивали любители моддинга, встраивая в стандартные корпуса системных блоков пару-тройку дополнительных вентиляторов, заодно подсвечивая их для пущей красоты. Еще более ушлые моддеры замахивались на сложные системы водяного охлаждения, правда, с их помощью можно было охладить лишь процессор и/или — в лучшем случае — чипсет на материнской плате. Жесткие диски и прочие приводы более экономично и функционально охлаждались именно вентиляторами.

По этому пути и пошла компания Thermaltake, которая вот уже много лет даже своим названием говорит о направлении своей деятельности. Ведь, как известно, "therme" с греческого — "тепло", а "take" с английского — "брать". Так что вся продукция этой компании тем или иным способом "отбирает" лишнее тепло, исходящее от тех или иных комплектующих.

В нашей стране можно в большом ассортименте встретить системы охлаждения — от обычных вентиляторов до готовых решений вроде продвинутых корпусов, предназначенных для мощных игровых или вычислительных систем. Впрочем, и те и другие сегодня особенно не отличаются по своим характеристикам. Пожалуй, именно для таких систем и предназначен новый корпус Thermaltake V9 с приставкой Black Edition, некоторым образом объясняющей его внешний вид. Корпус и в самом деле полностью черный и практически не имеет вставок. Исключение — блестящий логотип компании спереди и блестящая кнопочка включения питания на верхней панели.

Однако строгость в оформлении отнюдь не портит впечатление от внешнего вида. Более того, корпус становится действительно красивым, когда вы включаете питание. Все дело в том, что один из вентиляторов, установленных в корпус, подсвечен красными светодиодами. При этом его свет пробивается не через прозрачное окно, а прямо через декоративную решетку, которая одновременно является и лицевой панелью. Решетка, кстати, не сплошная — заглушки для четырех-, пятидюймовых и двух- и трехдюймовых отсеков для приводов сделаны также из нее. Так что незадействованные отсеки легко задекорировать этими заглушками — так, что создается впечатление единой панели.

Все внешние разъемы — а именно два USB-порта и два аудиовхода — оригинальным образом перемещены на верхнюю панель корпуса. Это одновременно довольно удобно и наоборот. Удобно, если корпус стоит на полу рядом со столом или на самом столе — в этом случае доступ к разъемам простой и свободный. Однако стоит засунуть V9 в нишу компьютерного стола, для системных блоков и предназначенную, как разъемы становятся полностью недоступны, если, конечно, вы не будете пользоваться удлинителями. Кстати, там же, на верхней панели, конструкторы предусмотрели небольшое углубление, совмещенное с планкой внешних разъемов. Туда удобно складывать разную мелочевку вроде флэшек, "болванок" или пустых коробок для дисков.

Если посмотреть сверху, корпус представляет собой неправильный прямоугольник, где задняя стенка немного шире, чем передняя. Это позволило установить на ней более широкий вентилятор без ущерба свободному пространству для материнской платы и плат расширения. Стоит добавить, что конструкторы предусмотрели место для установки блока питания не сверху, а снизу, что кажется нам довольно практичным решением. Для того, чтобы вентилятор блока питания не всасывал в себя пыль с пола, предусмотрена защитная решетка, которую можно периодически снимать и прочищать.



Кстати, сами производители рекомендуют использовать блоки питания с большими вентиляторами в днище коробки корпуса. Они не только вполне функциональные, но и очень тихие, а из-за небольших оборотов будут втягивать меньше пыли. Защитными сетками для фильтрации пыли также снабжена решетка и даже заглушки на лицевой панели плюс вентиляторы, которые работают на забор холодного воздуха. Таковых в корпуса два: на лицевой панели — тот самый, что подсвечивается и охлаждает жесткие диски, и на боковой, забирающий воздух для охлаждения материнской платы и плат расширения. Вентилятор на лицевой панели имеет размеры 120x120x25 мм и скорость вращения 1300 об./мин. При этом он издает шум примерно 17 дБ(А). Боковой вентилятор значительно больше — 230x230x20 мм с частотой вращения 800 об./мин и уровнем шума 13 дБ(А). Что касается вытяжных вентиляторов, то их характеристики точно такие же: вентилятор на задней панели повторяет своего "коллегу" на лицевой, только не подсвечивается. А родной брат "карлсона" на боковой панели разместился сверху и, помимо своих основных функций, придает немало эффектности внешнему виду корпуса.

По своей конструкции боковые панели достаточно стандартны и крепятся к основному шасси двумя винтами с большими головками, которые легко открутить руками. На задней панели, помимо вытяжного вентилятора и отверстия под заднюю стенку блока питания, имеется два отверстия для системы водяного охлаждения, хотя, признаться, не совсем понятно, зачем тут такая система, ведь имеющихся вентиляторов с лихвой хватит даже для самой современной игровой системы.

При номинальной частоте вращения вся команда "карлсонов" Thermaltake V9 выдает не только потрясающий воздушный поток, но и довольно сильный шум, слышимый даже на расстоянии нескольких метров. Такое охлаждение способно обслуживать даже очень мощные системы при полной их нагрузке, для обычного домашнего компьютера же есть смысл немного снизить напряжение на вентиляторах, хотя бы на боковом: он почему-то шумит больше всех, когда от трех остальных слышен только шелест потока воздуха.

Шасси корпуса изготовлены из металла толщиной порядка 0,65 мм, а боковые панели и того толще — 0,8 мм. Все части окрашены в черный цвет, только с внешней стороны они глянцевые, а внутри — матовые.

Установка материнской платы осуществляется с помощью стандартных латунных стоек и штамповок в самой панели. Все места для винтиков пронумерованы, а рядом находится табличка, подсказывающая, какие крепления необходимо задействовать в зависимости от форм-фактора платы. Слоты для плат расширения закрыты металлическими пластинами, которые при необходимости придется отломать. Зато сами крепления плат сделаны довольно оригинально — в виде поворотных пластиковых защелок, которые способны сильно упростить сборку всей системы. Впрочем, при желании платы можно зафиксировать и винтами, отверстия для которых также предусмотрены. В корзину для оптических приводов можно одновременно установить до четырех устройств, а в отсек для жестких дисков — пять. При этом даже не нужно браться за отвертку: все накопители и приводы фиксируются в отсеках с помощью специальных пластиковых креплений с поворотным фикси-

Наушники CANYON Dj Headphone CNR-HP2

Поющие "уши" — "молчунам" на уши

Многие традиционные мультимедийные наушники, имеющиеся сегодня в широкой продаже, по совместительству являются еще и гарнитурами, то есть снабжены микрофоном на небольшой штанге или прямо на проводе. Несомненно, для бесед по Skype или передачи голосовых сообщений в сетевых играх подобный аксессуар весьма полезен и функционален. Однако, как правило, подобные гаджеты — в силу своей невысокой стоимости — способны выдавать звук достаточно среднего качества. Исключение — дорогие гарнитуры, иногда даже оснащенные несколькими динамиками в каждом наушнике и поддержкой многоканального звучания. Вот только стоят они на порядок выше, чем гарнитуры, в широком ассортименте представленные в любом компьютерном магазине.

К тому же далеко не всем геймерам необходим микрофон. Такие игровые жанры, как, скажем, аркады, спортивные или автосимуляторы, файтинги и т.п., вообще не предусматривают использование микрофона. Опять же, слушать музыку или смотреть кино, не нарушая тишину и не мешая близким, намного приятнее в качественных наушниках, предназначенных именно для воспроизведения музыки разных стилей. Во всяком случае, наушники CANYON Dj Headphone CNR-HP2 по своей конструкции и основным акустическим характеристикам приближаются к продвинутым массовым моделям наушников от таких признанных производителей как Technics, Sony или Pioneer.

В плане упаковки своего "произведения", надо сказать, производитель несколько удивил. Отечественные пользователи уже привыкли, что продукция CANYON традиционно упакована во что-то, оформленное в черном и оранжевом цветах. С наушниками Dj Headphone CNR-HP2 случай иной. Упаковка представляет собой прозрачный пластиковый бокс, в котором оригинальным образом размещены сами наушники. Оригинальность заключается в том, что на картонной коробке, занимающей примерно половину объема всей упаковки, нарисована половина мужского лица с одним наушником на ухе, а второй наушник настоящий и выходит на соединительной дуге из прорези в коробке. Причем ни оранжевого, ни черного цвета в оформлении коробки не обнаружено. Зато присутствуют серый, белый и — в изобилии — зеленый. Список особенностей модели отображен на обратной стороне коробки аж на 23 языках, включая, разумеется, русский.

В комплектации имеются сами наушники, краткое руководство пользователя и гарантийная карта. Кроме того, на позолоченный 3,5 мм-штекер коммуникационного кабеля был предусмотрительно навинчен позолоченный переходник 6,3 мм.

Никаких технических характеристик наушников ни на коробке, ни в мануале я не обнаружил, но зато они были вполне открыто выложены на официальном сайте производителя. Вот они:

— Диаметр мембраны: 57 мм
— Чувствительность: 108 дБ
— Импеданс: 64 Ом
— Частотный диапазон: 20 Гц — 20 кГц
— Вес: 358 г
— Длина кабеля: 4 м.

Так, с цифрами разобрались. Переходим к сугубо субъективному исследованию.

Как вы, наверное, догадались из названия модели, наушники CNR-HP2 конструктивно выполнены как наушники для диджеев. Правда, почему-то производитель на официальном сайте ни слова не написал про использование их где-либо, кроме как с Home Audio System, PC Multimedia и Portable Audio System. Может, они имели в виду игру DJ Hero? Кто знает... Во всяком случае, тогда строка "PC Multimedia" более-менее подходит...

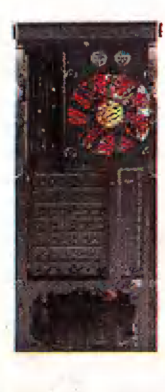
Если присмотреться к значению импенданса наушников и сравнить их с действительно диджейскими "ушами" от известных производителей, то в случае с CANYON Dj Headphone CNR-HP2 он чуть выше, зато чувствительность вполне совпадает. Если же обратить внимание на внушительный диаметр мембраны динамиков, можно ожидать от наушников качественного воспроизведения глубоких басов, что немаловажно, учитывая, что это именно наушники, а не простая мультимедийная гарнитура.

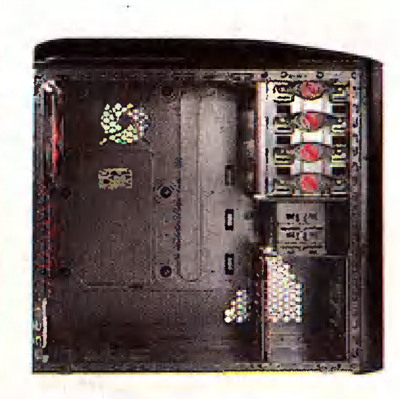
Конструктивно CANYON Dj Headphone CNR-HP2 повторяют большинство диджейских наушников. Серебристое пластиковое оголовье для удобства забрано манжетой с черной резиновой вставкой в центральной части и мягкой

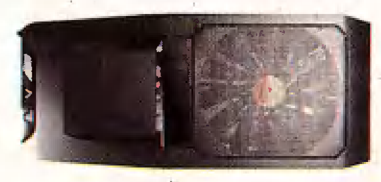












рующим механизмом. Для желающих установить дисковод или картридер форм-фактора 3.5" имеется два подходящих отсека, но уже без пластиковых фиксаторов.

Что касается удобства размещения комплектующих внутри корпуса, то в общем и целом его можно охарактеризовать как хорошее. Интересные находки в виде пластиковых зажимов для приводов и плат расширения упрощают и ускоряют их установку. Однако стоит признать, что, в отличие от винтов, зажимы для приводов не очень плотные — и после их установки наблюдается небольшой люфт. Правда, не принципиальный, если, конечно, вы не будете кантовать компьютер во включенном состоянии. К сожалению, Thermaltake V9 не имеет пазов или защелок для более продуктивной укладки проводов. Поэтому если ваш блок питания обладает длинными кабелями, то внутри корпуса они наверняка будут валяться абы как. Впрочем, сию недоработку можно списать на желание конструкторов снизить цену корпуса, так как аналогичные изделия от других производителей стоят примерно на 50 у.е. дороже.

В остальном корпус Thermaltake V9 Black Edition можно назвать одним из лучших представителей своего вида. Он способен без проблем справиться с охлаждением самого навороченного игрового компьютера даже в летнюю 35-градусную жару. Уже за это, а также за эффектный внешний вид, качество сборки и материалов вполне не жалко отдать те самые 100 у.е, которые за него просят.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

подушечкой с внутренней стороны. Крепеж вилок и чашек наушников к оголовью очень хорош. Две толстые пластиковые ленты ходят в пазах довольно туго и создают впечатление долгосрочной надежности. На краях оголовья при этом имеются выступы, на которые кладутся большие пальцы, что позволяет с легкостью вдвигать крепления внутрь. Конструкция этого крепления позволяет сворачивать чашки внутрь оголовья для удобства транспортировки. Кроме того, чашки наушников могут вращаться относительно вертикальной оси, что позволяет легко снимать одно "ухо" с головы без риска поломать крепление.

На внутренней стороне чаш имеются мягкие амбушюры, которые не круглые, а имеют форму уха. Их можно вращать, чтобы добиться максимально плотного прилегания наушников к голове. Кабель наушников присоединяется к левой чашке, и довольно большая его часть сделана витой, что очень удобно.

В плане звучания наушники оказались весьма неплохи, особенно если учесть, что по своей стоимости они в несколько раз дешевле диджейских наушников от других производителей — около 20 у.е. CANYON CNR-HP2 и в самом деле способны выдавать довольно мощный бас, отлично прослушивающийся в электронной музыке. Средние частоты также хороши, а вот высокие иногда теряются, что чаще всего можно исправить регулировкой соответствующих ползунков эквалайзера. Вообще, стоит признать, что для CANYON Dj Headphone CNR-HP2 больше подойдет именно электронная музыка. Классика с ее струнными и рок с его гитарами им не очень-то по силам. Разве что поп-рок еще более-менее слушать можно. Что касается игр и фильмов, то тут вообще никаких нареканий нет. Хорошее воспроизведение низких и средних частот окажется кстати и в том и в другом случае.

Так что, если вам нужны в первую очередь недорогие мультимедийные наушники и вы не желаете таскать на голове еще и ненужный вам микрофон, CANYON Dj Headphone CNR-HP2 вполне можно рекомендовать для подобного случая. Для профессиональных же целей стоит поискать все-таки что-то более дорогое и именитое.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой ноутбук MSI GT660

"Супермеч" для Ланселота

Ни для кого не секрет, что к компьютерам, основным предназначением которых являются игры, потребители предъявляют довольно специфические и крайне высокие требования. И если для настольной игровой станции эти требования можно разделить на большой и быстрый монитор, продвинутые устройства ввода, высококачественную акустическую систему и, наконец, ультрапроизводительную начинку системного блока, то для ноутбуков все эти раздельные пункты сливаются в один-единственный. Мощный процессор и видеокарта, продвинутая клавиатура, удобный тачпад и, очень желательно, мышка в комплекте. Емкий жесткий диск и большой объем оперативной памяти. Качественные динамики, большое количество интерфейсных разъемов и поддержка беспроводных коммуникаций по самым последним стандартам и протоколам. Долгий срок службы батареи после полной зарядки. Наконец, добротный дизайн и — по возможности — доступная цена.

Компания MSI некоторое время назад начала предпринимать попытки создать нечто подобное в своей серии игровых ноутбуков под общим названием GT. В одном из весенних номеров "ВР" я уже рассказывал вам о первом ноутбуке из этой серии, появившемся у нас на рынке, MSI GT740, а теперь MSI предприняла еще одну попытку поразить геймеров, выпустив недавно еще более продвинутую модель игрового ноутбука — GT660. Сложно сказать, что будет дальше, но в данном конкретном случае сами производители признают данную модель самой мощной во всем своем ассортименте, а возможно, и в мире.

Комплектация ноутбука сильно напоминает оную у модели MSI GT740. Сам лаптоп, блок питания, пачка "литературы" вроде манула, коротких инструкций и кое-какой рекламы, диск с софтом, мышка, кабель HDMI и, наконец, то, в чем предлагается все это носить — шикарный рюкзак, в который войдет не только сам "бук" с аксессуарами, но и еще немало полезных вещей.

Внешне MSI GT660 смотрится просто потрясающе и в немалой мере опережает даже своего "старшего брата" — GT740. Различные фрагменты корпуса ноутбука выполнены из пластика с разными фактурой и рельефом. К примеру, сама крышка имеет выпуклые ребра и выглядит наподобие рыцарского нагрудника, с эффектной эмблемой MSI и прозрачной полоской ближе к шарниру. Впрочем, о ней чуть ниже.

Практически все грани ноутбука изобилуют различными коммуникационными разъемами. Гнездо Ethernet, D-Sub, eSATA и HDMI расположены на задней стенке. Там же, но чуть левее имеется отверстие для замка Кенсингтона. Левая грань содержит пару портов USB 3.0, картридер, один порт USB 2.0 и разъем для карт расширения. С правой стороны имеется четыре аудиоразъема, один порт USB 2.0 и DVD±RW привод. Вентиляции в ноутбуке MSI GT660 отведено огромное значение. Решетки для вентиляции есть не только спереди, но и сзади и справой стороны. Днище ноутбука так вообще можно сравнивать с дуршлагом: оно просто испещрено вентиляционными отверстиями. Кстати, там же, в днище, разместился низкочастотный динамик акустической системы.

Открыв крышку, мы видим довольно симпатичный интерьер клавиатурной панели. Поверхность вокруг клавиатуры украшена рисунком в виде сетки из многоугольников, а область сенсорного манипулятора отделана хромированной полоской металла со встроенными индикаторами, что придает облику GT660 весьма оригинальный, даже экстремальный вид. Кнопка включения выполнена в виде настоящего рыцарского щита с подсветкой по контуру, что только развивает тему оформления.

Экран ноутбука GT660 чуть меньше, чем у GT740, — 16 дюймов. Над экраном размещена веб-камера с поддержкой HD-видео 720р. Клавиатура лаптопа расширенная и имеет еще один дополнительный цифровой блок, что, в принципе, и понятно, от ноутбука такого формата иного ожидать не приходится. В играх он вам, скорее всего, не пригодится, но зато в работе с традиционными офисными приложениями — вполне. Клавиатура вполне стандартная для ноутбуков, так что особенно останавливаться на ней нет смысла. Стоит лишь упомянуть, что блок дополнительных кнопок выполнен в виде сенсорной панели. Дополнительных клавиш не слишком много, и среди них нет даже кнопок управления громкостью звука. Это можно сделать исключительно с помощью комбинации клавиш управления курсором и функциональной кнопки Fn. Зато с помощью дополнительных кнопок можно вызвать функцию принудительного охлаждения Cooler Boost, которая предоставляет улучшенные возможности мониторинга температуры и запуска охлаждения и в реальном времени выдает сообщения об изменениях температуры ядра GT660 и скорости вращения вентилятора. Еще одна кнопка, вторая слева, наиболее интересна — она запускает функцию Turbo Drive Engine+ (TDE+), которая позволяет увеличить тактовую частоту CPU и графики, что повышает скорость вычислений и производительность системы, ускоряет кодирование/декодирование видео, работу игр и конструкторских приложений. К примеру, видеокарту она разгоняет еще на 30МГц.

Оригинальный режим "дыхание", который работает в спящем или ждущем режиме работы ноутбука, отвечает за оформление. В этом режиме огромное количество светодиодов, которыми оформлены края и верхняя панель экрана с прозрачной полоской, боковые части корпуса, а также вентиляционные решетки на переднем торце начинают пульсировать с определенной частотой. В итоге GT660 выглядит прямо как живое отдыхающее существо. В активном же режиме, например, при прослушивании музыки, ноутбук может представлять собой настоящую светомузыкальную установку. Причем с помощью специального меню вы можете выбрать режимы для индивидуальной настройки светового оформления.

"Сердцем" GT660 является процессор Intel Core i7-720QM. Объем оперативной памяти DDR3 1066/1333 МГц в разных версиях ноутбука может колебаться от 4 до 12 Гб. Более того, вы можете установить сразу два жестких диска. Кстати, именно такая версия попала ко мне на тестирование. В итоге суммарный объем двух установленных "хардов" был равен **одному терабайту** — и это не предел! Что касается графической подсистемы, то и здесь у новинки все в порядке: дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GTX 285M с памятью 1 Гб.

В плане качества звучания все более чем достойно. Благодаря сотрудничеству с компанией Dynaudio и встроенной технологии DTS Surround Sound штатные динамики ноутбука звучат, пожалуй, лучше всех существующих встроенных ноутбучных акустических систем.

Что касается дополнительной мышки, то, в отличие от модели MSI GT740, ее нельзя назвать специализированно-игровой. Переключение режимов разрешения у нее, конечно, есть, но нет возможности менять вес для оптимальной настройки.

Наконец, емкость мощной 9-ячеечной батареи ноутбука — 7800 мАч, 87Вт/ч. Сложно сказать, насколько долго ее может хватить, так как ноутбук может использоваться как в самом щадящем режиме, так и в экстремальном, когда задействованы все его навороты и функции.



Итог: Реально самый мощный ноутбук на сегодняшний день, без труда "вытягивающий" все современные проекты на максимальных настройках графики. Безумно стильный рыцарский дизайн, оригинальное светодиодное оформление, шикарный звук и большое количество оригинальных функций делают его более чем привлекательным приобретением для всех любителей экстремальных гаджетов.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

АНОНС

L.A. Noire

Жанр: *TPA, адвенчура*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Team Bondi*
Издатель: *Rockstar Games*
Похожие игры: *Mafia, серия Max Payne, Heavy Rain*
Дата выхода: *весна 2011 года*
Официальный сайт игры: *www.rockstargames.com/lanoire*

Rockstar Games — бренд качества, отрада геймдева. Да черт возьми, под их эгидой не вышло ни одной плохой игры. Grand Theft Auto, Max Payne, Manhunt, Bully, The Warriors по фильму Уолтера Хилла. Проекты не всегда удачные, но в них всех было что-то цепляющее. Это инновации, это некоторый нонконформизм, наплевательство на нормы, а не консерватизм, качественный консерватизм тех же Blizzard. И в коробке от Rockstar Games будет что-то любопытное. L.A. Noire от австралийцев из Team Bondi…

Важно помнить, что любое явление в искусстве в некотором роде вторично. Все уже придумано до нас. На самом деле когда критикуешь видеоигры, ты должен отдавать себе отчет в том, что знаешь и понимаешь, о чем пишешь. Мы возвращаемся по избитым дорогам и в очередной раз отплясываем джигу на могиле игрожура, но, право слово, по делу. Любая игра любого жанра и любого года выпуска на чем-нибудь базируется. На опыте прошлого. И не обязательно из той же сферы. Она собирается по крупицам из кинематографа, литературы, живописи, музыки, театра — да много из чего. И тут вступает в действие необходимость: ты должен знать, что и откуда взято, у чего какие "предки", что тут намешано, какие ингредиенты, какие кусочки мозаики формируют конечную картину. Это называется гарантия интеллектуальной полноценности автора. Если ее нет — пишем про геймплей, обещания рекламистов и, не забывая поучить разработчиков делать игры, предрекаем появление очередного шедевра, который некоторое время спустя наречем обидным прозвищем "крепкий середняк".

К черту декаданство, хотя стилистика, вся суть, сама соль L.A. Noire состоит в родственных связях с всеобщим упадничеством. Не углубляясь слишком сильно — нуар. Вообще, критики, аналитики и прочие дипломированные бестолочи еще долго будут спорить, решать в своих никому не нужных работах, жанр это или нет, кто первый это придумал, к чему и как это относится, что, зачем и почему. Но мы без спора оставим дело наклеивания ярлыков макакам. Мы разбираем суть, мы разбираем стиль, мы разбираем влияние. Проклюнувшийся еще в двадцатых годах прошлого столетия стиль "нуар" взял старт через литературные тексты так называемого "чтива, сваренного вкрутую", "hard-boiled fiction". Зачастую — бульварщина. Завернутая история с привкусом криминала, минималистичный, грубый и очень прямой язык повествования, антигерой, реализм и некоторая брутальность, цинизм и упадничество, матерщина и секс — вот его составляющие. Составляющие, на которых много позже вырастет бит-поколение и вся контркультурная литература, но, что важнее, это пришло в кинематограф в сороковых годах двадцатого века. Зачастую — в картины категории "B". Не самый удачный период для Штатов: недавно отошли от Великой депрессии, еще гремела или только-только минула Вторая мировая война. Это тот период, когда за возможность не умереть от голода платили возможностью умереть от скуки — консерватизм и упадничество, что потом выльется в "рассерженных молодых людей" и культурные революции…

Поэтому нет ничего удивительного в том, что нарочито депрессивный и циничный литературный поджанр слился с визуальной стилистикой немецкого экспрессионизма, образовав тот самый… Жанр? Стиль? Плевать — нуар. И без разницы, основал его Джон Хьюстон в "Мальтийском соколе", Билли Уайлдер в "Двойной страховке" или Акира Куросава в "Бездомном псе". И неважно, свойственна ли эта стилистика только психологической драме и детективам, и все, что позже, назовут неонуаром… Сидни Полак сказал: "Я не могу описать его словами, но сразу узнаю, когда увижу". Цинизм, фатализм, антигерой, мрак, женоненавистничество, ночь, ливень, город, затемненные сцены, запутанный сценарий и нестандартный монтаж. В играх этого мало: серия Max Payne, "претензии на" в Heavy Rain и всех Dead to Rights… Узнаем, когда увидим — и Team Bondi запускают в производство игру, целиком и полностью посвященную каноничной интерпретации нуара — в стиле некоторых фильмов Хьюстона, Уайлдера, Сьодмака, Дассена, Ланга…

Ночь, дождь на темных улицах Лос-Анджелеса 1947 года. Разработчики стремятся перенести не только дух этого города тех лет, вдохновляясь фильмами, но и изобразить его в точности ориентируясь на архивы. Город грехов — и главный герой Коулп Фалпс именно здесь начинает свой карьерный путь от простого патрульного до детектива из отдела убийств. Туманное прошлое — поговаривают о том, что на сторону закона сей молодой человек стал из-за какихто отрезков молодости, которая, мягко говоря, не была добродетельной. Но это на уровне слухов, зато можно утверждать о том, что Коулп без зазрения совести сначала ударит человека в лицо, а только потом задаст вопрос. Типичный антигерой, курящий сигареты. И, в общем-то, без малого живой человек — без тщательно прописанной личности сего героя в L.A. Noire обойтись не получится. Как, впрочем, и без личностей сторонних персонажей. Острая необходимость в эмоциях, в неподдельных переживаниях на виду — и разработчики без нас знают, как это важно для игры. И пусть встретится пара присущих нуарным детективам штампов про продажных копов, коррумпированных чинуш и роковых красоток — из тех, что без раздумий бьют ножом в спину. Это норма. Преступники, подонки, эгоисты, неврастеники, уроды — это привычное окружение главного героя, и в этой игре навряд ли будут какие-либо действительно хорошие, светлые персонажи. И все лгут. Лгут постоянно и во всем. Или хотя бы скрывают правду. У каждого свои причины: темные делишки, грязное белье в шкафах личной жизни, просто нежелание что-то говорить копу. И ложь необходимо будет прочесть. По лицам. По голосам. Озвучивать героев будут профессиональные актеры, и на их игру стоит возлагать надежды. А "читать" виртуальные физиономии поможет технология, при помощи которой разработчики воплощают в игре лицевую анимацию. Если в привычном motion capture лицо актера обвешивают

Улица греха

датчиками и, исходя из результатов, корректируют уже готовую модель, то в L.A. Noire используется инновационная технология motion scan, которая при помощи тридцати двух камер отслеживает движение каждого мускула — и уже на основе этого создается анимация модели. И стоит взглянуть хотя бы на результаты этой работы.

Все лгут — и в каждом детективе должна быть частичка психоаналитика. Коулпу необходимо получать информацию, и для этого можно будет использовать многие методы убеждения: втираться в доверие, угрожать и запугивать, предъявлять прямые доказательства. Разговоры в L.A. Noire будут поставлены по нынче популярной системе, когда выбирается не конкретный вариант диалога, а лишь направление, путь развития беседы. А там — слово за слово, и черт знает, до какого города язык доведет — результат далеко не всегда будет предсказуем. Придется довериться своей интуиции. И логическому мышлению. Без него — никуда. В работе детектива не так много романтики: выезд на место преступления, сбор улик, опрос свидетелей, результаты экспертиз — и будни аналитического мышления да бумажной волокиты. Для L.A. Noire разработчики откопали в архивах множество сценариев интересных преступлений и их расследований, для оставшихся нераскрытыми придумали свои концовки. Виновный только один — и вопрос его нахождения является вопросом способности систематизировать полученную информацию. Любители Агаты Кристи и Джеймса Хедли Чейза почувствуют себя в своей тарелке, а остальным на верный путь намекнет главный герой своими комментариями к каждой находке и прочими предположениями. А завалите дело — ничего. Сценарий L.A. Noire обещает быть связанным с расследованиями очень слабо, и как он будет выстроен на самом деле, еще не совсем ясно. Интригующе. Благо для раскрытия каждого преступления — множество путей, нужный из которых выбирать будем мы. Можно полночи копаться в уликах, "раскалывать" свидетеля или пытаться выследить подозреваемого. И куда это заведет — вопрос. Но в любом случае иногда игра будет ставить нас перед фактом: надо расстреливать кого-то из Томми-гана, завязывать автомобильные погони по ночным улицам — все-таки L.A. Noire не уходит исключительно в адвенчуру, иногда предлагая ломать кости с челюстями и кормить врагов общества свинцом.

В L.A. Noire будет важен визуальный стиль — и только, поэтому, даже если бы уже сейчас игра не обещала вполне себе современную графику, на это было бы плевать. А вот стиль через скриншоты не вычислишь, но какого черта игра с таким названием не будет соответствовать узнаванию нуара, когда мы его увидим?..

Не стоит ожидать от L.A. Noire чего-то революционного, и пусть кто-то кричит о шедевре, не надо ждать слишком многого: примеры Heavy Rain и Alan Wake свежи в памяти, и прорыва, скорее всего, вновь не будет. Лучше просто надеяться на более чем качественный и очень хороший проект из разряда "фестивального" мейнстрима. Думается, именно таким L.A. Noire и будет.

Слава Кунцевич













АНОНС

Fable 3

В тридевятом царстве, в тридесятом государстве...

Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Lionhead Studios*
Издатель: *Microsoft*
Дата выхода: *26 октября 2010 года*
Официальный сайт игры: *lionhead.com/fable/fableIII*

Интересный факт: многие сказки, если это не одиночные произведения, "растут" вместе со своими авторами и создателями. Простой и популярный пример — "Гарри Поттер" и Джоан Кетлин Роулинг. Если прочесть все книги об очкастом колдуне, то очень легко прослеживается взросление образов, персонажей, событий, окружающей обстановки и всего остального. Примерно так же развивался и продолжает развиваться Питер Молинье вместе со своей знаменитой и многими любимой серией Fable. Однако самый важный шаг еще впереди. "Ребенка" Питера ждет что-то вроде полового созревания. Новые идеи, мысли, проблемы, новый, более мрачный и грубый внешний вид, совершенно инновационный и "умный" игровой процесс, требующий от держащегося за клавиатуру или геймпад игрока планирования на долгий срок. Молинье будет учить держать данные обещания и ценить доверие. Доверие как отдельно взятых людей, так и народа в целом.



Промышленная и идейная революции

Города и окружающая обстановка в Fable 3 напомнят игрокам об эпохе промышленной революции в каком-нибудь "туманном Альбионе". Уж простите за тавтологию, но от нового Альбиона, придуманного разработчиками из Lionhead, просто разит запахом взрывающегося пороха и помоев, выливаемых на улицы быстроразвивающихся полисов. Заводы и фабрики с дымящими трубами станут привычным пейзажем, а грязь, смрад и отбросы через какую-то пару часов перестанут вызывать отторжение даже у эстетствующих товарищей. Это, по сути, все, что пока известно о визуальном исполнении игры. Разработчики стараются отмалчиваться либо говорить о чем-нибудь более интересном, а скриншотами едиными сыт не будешь. Но уже по тем немногочисленным картинкам, что создатели Fable, сжалившись над игроками, выложили на просторы Сети, можно смело говорить о красоте и атмосферности игры. Индустриальные райончики, снующие туда-сюда рабочие, бедняки, жмущиеся по углам и тянущие руку в надежде на милостыню... В целом, новый Альбион — это королевство на пути к индустриальному будущему, находящееся во власти монарха-деспота. Его вам и предстоит скинуть с насиженного властной задницей места.

Наш протагонист — сын или дочь, на ваш выбор, персонажа из второй части Fable. В родном Альбионе неспокойно, а жестокий король только усугубляет ситуацию. В стране нарастают революционные идеи, но человека, способного возглавить бунт и стать новым правителем, попросту нет. Таким человеком и предстоит стать вашему Альтер эго. От вас потребуется не только собирать людей на борьбу, но и мотивировать их, давая обещания о реформах, ожидающих страну в том случае, если вы придете к власти. Потом будет переворот, торжественная коронация, счастливые лица и красивый финал... Ан нет, ошибочка. До финала еще нужно добраться. Подготовка к революции и ее проведение — как ни странно, только половина игры. В последующем же геймеру придется выполнять обещанное.

Довольно интересная задумка, не правда ли? Обычно геймер как действовал в подобных ситуациях? Наобещает с три короба, поубивает всех и вся, взорвет кучу важных для дальнейшего развития зданий, убьет правителя, возьмет в жены самую красивую, но не обязательно умную героиню и воздвигнет свое революционно настроенное седалище на трон. И все. А дальше хоть гори все оно огнем. Молинье же хочет, чтобы игрок испытывал ответственность за все свои действия как на пути к монаршему титулу, так и после его принятия. Сам Питер говорит о своей идее так: "Что действительно странно, так это что в мировой истории у всех лидеров есть одна общая черта. Когда политик или бунтарь карабкаются к власти, они раздают обещания направо и налево и очень часто не выполняют их. Мы хотим дать возможность игроку обещать, а потом почувствовать ответственность перед народом за данные обещания". Задумка, стоит отметить, хороша. Новое слово в ролевых играх? Вероятно. Огромное поле для фантазии? В точности так. Сложно реализовать? Да, скорее всего. Но мы верим в тебя, Питер Молинье!

Вы это только что придумали?

Но глава Lionhead не был бы самим собой, если бы ограничился только одной перспективной и интересной идеей.

Довольно сильно будет переработан игровой процесс. К примеру, больше не будет знакомой всем красной полоски жизни. Нет, она не поменяет цвет — это было бы слишком резким изменением, вряд ли игровая пресса оценила бы. Разработчики просто убрали саму полоску со счетчиком, отмеряющим длину дороги к праотцам. Зачем? Чтобы все смотрелось более реалистично — только и всего. А возможно, это обычная дань моде, хотя в этом все равно никто не признается. И все же — как геймеру узнавать о состоянии здоровья своего персонажа? Очень просто! Для этого нужно всего лишь смотреть на экран. По словам Питера, изображение будет меняться по мере ухудшения или улучшения состояния героя. Как именно, создатель игры не уточнял, однако вряд ли это будет банальное потемнение или покраснение дисплея.

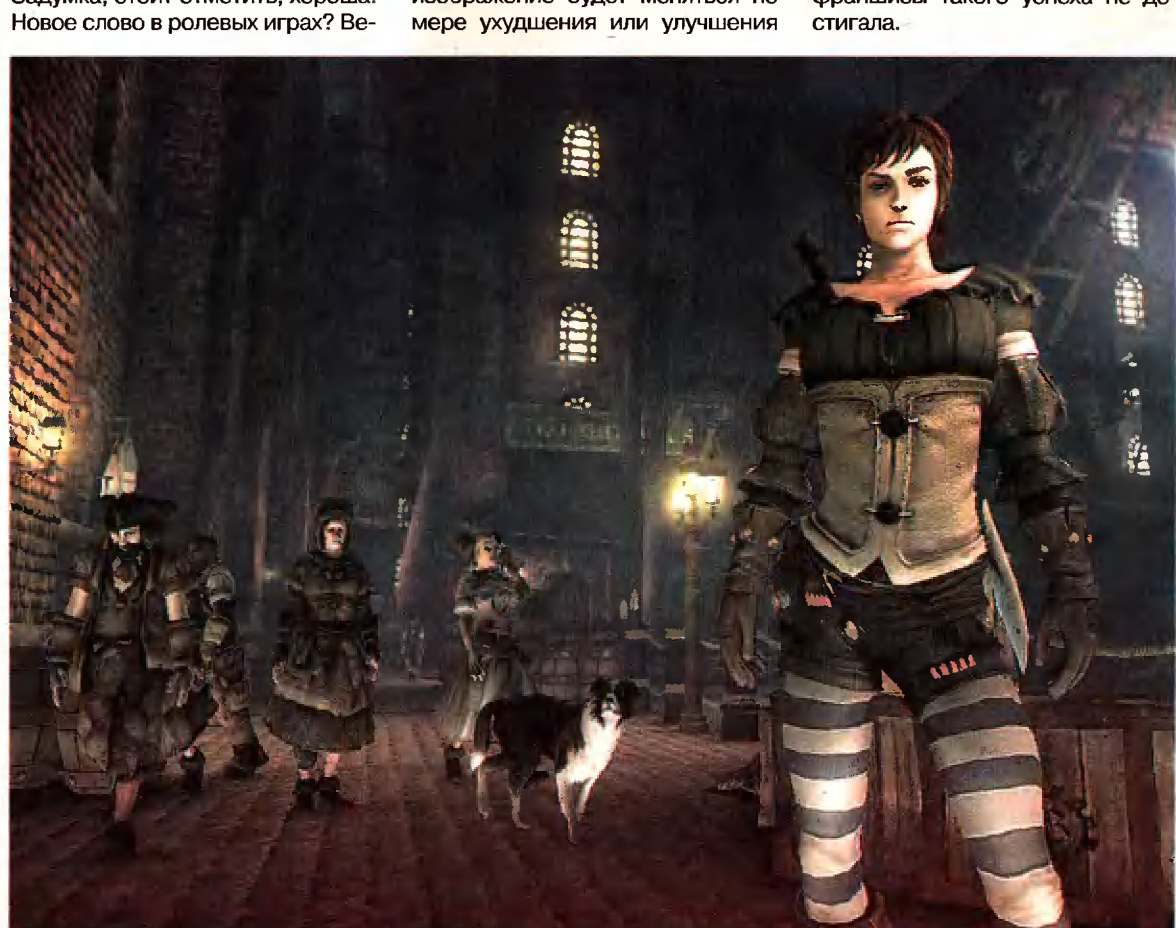
Прознав о следующем новшестве, фанаты ролевых игр начали хвататься за сердце и просить воды, судорожно сжимая одежду с левой стороны груди. Еще бы! Разработчики замахнулись на святое! Что же делать манчкинам? Как жить? Опыта больше не будет.

Пока вы отходите от шока, отметим, что Молинье хочет сделать свой проект максимально правдивым и реалистичным. Минимум интерфейса, отсутствие полоски жизни, никакого набора опыта, необходимость отвечать перед честным людом за свои действия и обещания и многое другое. Самое интересное в том, что сам Молинье считает свой будущий проект очень перспективным для рынка игровой индустрии. Шутка ли: в одном из интервью он заявил, что Fable 3 разойдется тиражом не менее 5 миллионов копий. К слову, ни одна из предыдущих частей франшизы такого успеха не достигала.

Так вот. Вместо зарабатывания опыта игроку предстоит творить благие или не очень дела во имя популярности. Именно людская любовь будет теперь заменять столь желанный всегда и везде экспириенс. Несмотря на необычность, решение вполне логичное и обоснованное: именно люди должны поддерживать революцию и вершить великие дела, а не какой-то один человек, перекачанный зелеными шариками. Все как в жизни. А добиваться народного признания предстоит, как нам видится, помогая людям с их просьбами, убивая бандитов и монстров, а также обещая новую счастливую жизнь, которая придет тогда и только тогда, когда вы окажетесь у власти.

Парочка слов о такой приятной и необходимой вещи, как оружие. Без него в Альбионе вообще никак: ни торговца какого-нибудь в его неправоте убедить, ни бандита убить. И вот теперь все оружие, от самых скудных кинжалов и до многокилограммовых молотов, будет расти и активно развиваться по мере использования. Забудьте о том, что при частом махании мечом-номер-один у вас улучшится навык обращения с ним. Оружие будет развиваться само! Будете убивать много плохих людей и ужасных монстров — оно постепенно примет более благородный вид и даже начнет светиться. Ну а если станете плохим мальчиком (или плохой девочкой) и начнете вершить расправу над мирными жителями, то и ваше "орудие труда" потемнеет и научится постоянно истекать кровью.

Но и это еще не все. Судя по геймплейным роликам, за каких-то полчаса реального времени активного использования меча он натурально вырастает раза в два. Так, по словам разработчиков, игрок сможет отличать уже "опытное" оружие от еще "зеленого", вчера лежавшего в лавке торговца за углом. Насколько сильно будут увеличиваться смертоносные железки, не известно. Также не ясно, будут ли они уменьшаться со временем, если ими активно не махать.



Дай пять, дружище!

В реальной жизни прикосновения играют очень большую роль. Мужчины пожимают руки при встрече. Женщины обнимаются и целуются в напудренные щечки. Маленькие дети часто просятся на руки к родителям. Влюбленные на первом свидании робко касаются друг друга, и желая этого, и боясь одновременно. А если вдруг незнакомец резко схватит вас за руку — уже тревога. Примерами можно сыпать почти бесконечно, но смысл вот в чем: данная особенность человеческих отношений игроделами, по сути, игнорировалась, если не брать в расчет симсоподобные проекты. Так вот, нам обещают, что теперь придется действительно использовать все вышеописанное. В роликах нам показывают, что можно будет успокоить плачущую девочку, подняв ее на руки и начав с ней играть. Это если вы добрый. В противном случае можно запросто схватить любого бродягу и потащить его работать на фабрику или завод. И забудьте о мысли, что он будет этому рад. Как только бедняк заподозрит неладное — сразу же завопит и будет яростно упираться. Чего уж там, свое значение будет иметь то, как вы здороваетесь с людьми. Если знакомому хватит и сдержанного рукопожатия, то жена будет иметь полное право на вас обидеться, если вы попрощаетесь с ней без объятий и поцелуя. Все как в жизни.

Fable 3 однозначно стоит ждать. Особенно пользователям ПК, ведь вторую часть они так и не получили.

LieR

АНОНС

Majin and the Forsaken Kingdom

Там, где живут чудовища

Альтернативное название: *Majin: The Fallen Realm*
Жанр: *TPA, адвенчура*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Game Republic*
Издатель: *Namco Bandai Games*
Дата выхода: *третий квартал 2010 года*
Официальный сайт игры: *www.namcobandaigames.eu/product/xbox-360/majin-and-the-forsaken-kingdom*

Заброшенные королевства, старые идеи и добрые сказки о добре и зле. Питер Молинье умеет дарить сказки, иногда это получается и у других, но что могут издатели-неудачники? Плодить таких же неудачников? И яркие скриншоты, которые подкупают, не врут — да и просто хочется верить, невзирая на то, что талдычат внутренний голос и здравый смысл, перебивая друг друга...

...В любом случае, что бы ты ни делал — это будет на что-то похоже. Конечно, не в разряде сравнения, хотя "интеллектуальная элита" игрожура не преминет рассматривать в параллелях inFamous и Prototype, Split/Second и Blur. Да не об этом речь. Majin and the Forsaken Kingdom создается по лекалам находящегося в разработке The Last Guardian, о котором мы уже вели разговор. Этот проект целиком и полностью будет взращен на полях Team Ico, но лицом будет повернут к аудитории более приземленной, просто желающей получить старую добрую сказку о волшебном королевстве и непримиримой борьбе добра со злом. Та же история, только большими буквами. Хоть бы это получилось у Game Republic...

...Забытое королевство, впечатлявшее путников буйством природы и руинами, оставшимися от народа, что жил тут раньше, а за век до событий игры исчез. Расскажут ли нам историю расцвета и упадка этого самого тридевятого государства, пока не ясно. Но уже понятно, что со стартом игры там начнет править зло. Majin and the Forsaken Kingdom постарается нарисовать перед нами зло абсолютное, непонятное. Оно тут — темная материя, грязь, чернь. Неясно откуда появившаяся, но понятно куда должна быть отправлена. Материя, пожирающая все вокруг, подчиняющая себе или уничтожающая все, к чему прикоснется. Молодой человек по имени Тепеу забрел в забытое королевство случайно — и на его (и на наши) плечи ложится



дело спасения мира от абсолютного зла. Правда, он будет не один. Пока не ясно, откуда в компаньонах у главного героя оказался Маджин — громадное существо необычной расцветки с рогами и шипами на теле, напоминающее какого-то голема. Возможно, домашнее животное или что-то в этом роде, и надеяться на то, что разработчики будут раскрывать через игру тему дружбы — пустая затея. Есть Тепеу и есть Маджин — примите как факт, они вместе борются со злом...



...Если The Last Guardian в привычном стиле японских разработчиков будет играть на эмоциях, то Majin and the Forsaken Kingdom в привычном стиле других японских разработчиков будет играть в самого себя. Составляющие привычны: бои, платформинг, пазлы. Воевать придется против существ, захваченных темной материей, саму материю лучше будет избегать — как жидкое зло, она будет ослаблять героя, замедлять его, а если не выбраться вовремя — смерть. Благо существо-приятель не будет восприимчиво к негативному влиянию грязи, а если что, то сможет оказать первую помощь пострадавшему. Сам Тепеу ловок и шустр, да только силы от молодого человека ждать не следует. Он выберет скоростные атаки, быстрые удары и проворство. А будет много врагов — не беда: достаточно лишь свистнуть Маджину — и огромное существо разметает противников мощной атакой на полной скорости, устроит миниатюрное землетрясение, подпрыгнув на месте, полыхнет на них огнем или сотворит еще чтонибудь смертоносное во имя торжества добра...

...Враги хитры и умны под контролем темной материи, и разработчики обещают построить действие искусственного интеллекта, симулирующее почти живые организмы, ориентирующиеся по своим основным чувствам. Majin and the Forsaken Kingdom может перенять некоторые элементы стелса, причем стелса крайне необычного. Отряды противников оставляют часовых и ведут вполне себе жизнедеятельность, а приближение наших героев могут не только увидеть, но и услышать, даже учуять запах. Доведется не только ползать, прячась за огромными валунами и стенами полуразрушенных строений, но и внимательно следить за направлением ветра, подбираясь против него, стараться не шуметь, избегая элементов антуража, способных воспроизводить шум при контакте. Очень амбициозные планы на интерактивность окружения и хорошие мозги врагов, но как бы не стали они слишком уж амбициозными, а оттого и невыполнимыми...





АНОНС

Assassin's Creed:

Жанр: stealth action
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft Entertainment
Дата выхода: 16 ноября 2010 года
Официальный сайт игры: assassinscreed.us.ubi.com/brotherhood

Заслышав об оперативном релизе новой части Assassin's Creed, геймеры в свойственной им манере начали обсыпать Ubisoft кучей оскорблений и обвинений, мол, жадный издатель хочет заработать на "бедных фанатах" побольше денег, всучив им какой-нибудь несчастный адд-он или недотриквел по стоимости полноценной игры. Спешим развеять эти глупые домыслы. Assassin's Creed: Brotherhood — это никакой не адд-он, а прямое продолжение второй части, включающее в себя те пятнадцать часов геймплея, которые разработчики не запихнули в сиквел.

Начнется Brotherhood на весьма грустной ноте. Возмужавший Эцио, герой второй части, победив всех врагов, решает на время отложить в сторону свой клинок и живет относительно спокойной жизнью. Вскоре, однако, бурное прошлое дает о себе знать. В один из солнечных дней на семейную виллу Монтериджони совершает нападение сын давнего врага нашего протагониста — Чезаре Борджиа. Несмотря на попытки героя исправить ситуацию, дядя Марио погибает, а сам Эцио в очередной раз оказывается вне закона.

Нашему Альтер эго вновь придется начинать борьбу с тамплиерами с самого начала, только на этот раз во главе могущественного братства ассасинов и непосредственно в тылу врага — в величественном городе Риме. Помогать в этом благом деле нашему герою будут старые знакомые: неизменный поставщик гаджетов Леонардо да Винчи, обворожительная Катерина Сфорца, ну и, конечно, мудрый наставник Никколо Макиавелли. Конечно, все персонажи, как и сам Эцио, заметно постарели, но от этого даже немного интереснее.

В целом, продолжение сохранит геймплей и структуру второй части почти без изменений — мы все так же будем бегать по крышам и устранять врагов братства. Однако, если разработчики выполнят все свои обещания, нас ждет попросту идеальный Assassin's Creed, ведь Brotherhood — это в первую очередь дотошная работа над ошибками. То, что не было исправлено во второй части, обещано исправить в третьей.

К примеру, было решено доработать боевую систему. Видимо, за несколько лет, прошедших между событиями Assassin's Creed 2 и Brotherhood, методы ассасинов успели измениться — и вместо скрытных убийств в одиночку отныне они предпочитают нападать целой оравой. Соответственно, бои станут масштабнее, а количество участников потасовок увеличится. Враги научатся



...Тепеу умеет разговаривать с животными и использует это во благо. Все живые существа, еще не захваченные абсолютным злом, конечно же, мечтают о свободе и процветании мира Majin and the Forsaken Kingdom, поэтому совершенно не против оказать посильную помощь. Небольшую: подсказать верный путь через преграды, по утесам вверх — да только парень хоть и проворный, но высоко прыгнуть не сможет. Впрочем, достаточно подозвать Маджина — и с его могучих плеч станет проще преодолевать препятствия. А вот тайны, загадки — какими они будут и каким образом нам предстоит их решать, пока не ясно. И так на протяжении двух-трех десятков часов чистого геймплея, через полдесятка территорий одного позабытого королевства...

...Старой доброй сказки не может существовать в отрыве от визуальной красоты. И подражание вновь дает о себе знать: сплошные мазки, четкие линии, контрастные цвета — минималистичный стиль Team Ico перекочевал в Majin and the Forsaken Kingdom, но будут и кусочки индивидуальности. Очаровательная яркая природа с сочными тонами и руины величественных замков в европейском стиле времен крестовых походов — ориентация игры именно на аудиторию из стран Старого Света видна невооруженным глазом, оно-то и ясно. Подобные проекты интересны здесь и сейчас, но...

Нас не сильно беспокоит вопиющая похожесть Majin and the Forsaken Kingdom на проекты Team Ico, и сейчас вроде бы подражание The Last Guardian есть, оно видно. Ясно, что эта игра будет проще, но старые добрые сказки о затерянном королевстве и борьбе со злом нам всегда приятны. Но внушает опасение то, что, пусть Game Republic создали очаровательную Folklore, их последняя работа — Clash of the Titans — омерзительна.

Слава Кунцевич

Brotherhood

эффективно использовать свое численное преимущество, так что простоять в блоке на протяжении всей битвы не удастся. Появятся и полноценные комбо — здорово напоминает слэшер, не правда ли? Выбить оружие из рук одного супостата, воткнуть его в шею другому, а выхваченный у вон того здоровяка топор — метнуть в другого противника с приличного расстояния — боевка станет куда зрелищнее и динамичнее. К тому же заметно расширится ассортимент доступных гаджетов. Так, прямо во время драки можно будет быстренько, без прицеливания, выстрелить в лицо врагу из спрятанного в рукаве пистолета, усыпить невнимательного стражника с помощью шприца со снотворным или отравить цель ядовитыми дротиками.

Кроме того, можно будет призвать на подмогу отряды братства. Кто-то прикроет с крыши, используя луки, кто-то поддержит сталью мечей, а кто-то подсобит Эцио спрятаться от надоедливых супостатов. Да и сами горожане, если склонить их на свою сторону, смогут оказать содействие в борьбе с тамплиерами. Но не все так просто: подручными отрядами ассасинов придется грамотно руководить, их необходимо будет натренировать и должным образом экипировать, на что потребуется потратить немалые деньги.

На растерзание нам отдадут Рим и его окрестности — по площади это в четыре раза превосходит Венецию из второй части. Разгуляться действительно будет где, кроме того, нам обещают разрешить попрыгать по ряду культовых построек — например, всем известный Колизей совершенно точно будет доступен для изучения. Архитектура города, правда, уж очень сильно напоминает Флоренцию из сиквела, но мы не в обиде: все населенные пункты из предыдущих проектов серии были очень красивыми, и Рим вряд ли станет исключением.

В качестве главной особенности продолжения позиционируется мультиплеер — да-да, в Assassin's Creed появится полноценная сетевая игра. Классов персонажей будет несколько, каждый — со своими способностями и уязвимыми сторонами; пока были заявлены куртизанка, лекарь и палач. Следуя модной нынче тенденции, разработчики введут в мультиплеер и прокачку: героев можно будет развивать, обучать их новым способностям, а также совершенствовать амуницию и орудия убийства. Режимы довольно привычные: захват флага, обычный дезматч, командные бои, а также задания, в которых несколько игроков выступают в качестве убийц, а один — в роли жертвы, вынужденной скрываться и убегать. Что ж, занятно.

Assassin's Creed: Brotherhood видится добротным продолжением, развитием идей двух первых частей, которое должно привнести в серию все, чего так не хватало фанатам — действительно качественную боевую систему и полноценный мультиплеер.

Алексей Пилипчук

АНОНС

Need for Speed: Hot Pursuit

Жанр: аркадный рейсинг
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Criterion Games
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Electronic Arts
Дата выхода: 16 ноября 2010 года
Официальный сайт игры: www.needforspeed.com

Принято считать, что история каждой цивилизации делится на несколько периодов: рассвет, "золотой век" и упадок. Если оценивать с этой точки зрения один из самых "пожилых" и известных гоночных франчайзов — Need for Speed, очевидно, что он переживает явный упадок. После нескольких великолепных частей некогда великая серия превратилась в скучную и пресную жвачку. Да и ряд экспериментов, призванных "омолодить" NFS, особым успехом не увенчались — наверное, именно поэтому Electronic Arts решила просто "вернуться к корням" и отреставрировать одну из самых удачных частей линейки.

В последнее время тенденция перезапускать известные франчайзы стала еще более ярко выраженной. И пока та же Ubisoft в своих секретных лабораториях сводит в могилу Prince of Persia и, судя по всему, намерена повторить аналогичный трюк с еще несколькими знаменитыми сериями, EA в сторонке оставаться не желает. Встречайте — Hot Pursuit возвращается, а вместе с ней — и лихие погони с копами.

Прочитав это, геймеры с большим игровым стажем наверняка расплывутся в довольной улыбке. Тем же, кто по какой-то нелепой случайности пропустил "золотой век" серии, предлагаем краткую вводную. Need for Speed: Hot Pursuit — это что-то вроде римейка одноименной игры, которая вышла в далеком 1998-ом году и до сих пор считается одной из лучших частей серии. Тогда среди живописных лесов, городков и каньонов дорогущие спорткары соревновались в равной степени и друг с другом, и с местными "гаишниками". Причем блюстители порядка раскатывали не на каких-нибудь позорных "Фордах", а на скоростных Lamborghini.

Вся соль гонок в Hot Pursuit кроется в том, что, в отличие от Most Wanted, копы здесь не просто декоративный элемент, не обычная помеха на пути и не расходный материал, а опытные профессионалы, которые предпочитают брать скоростью и мастерством, а не количеством. Цель для каждой из сторон, понятное дело, одна: для полицейского — догнать и разбить или арестовать нарушителя, для гонщика — финишировать первым, унося ноги от "гаишников". Классическая игра в "кошки-мышки".

Ну а для того, чтобы пакостить оппонентам было проще и занятнее, разработчики введут в обновленной Hot Pursuit систему способностей. У пилотов — а играть позволят как за полицейских, так и за беглецов — появится свой набор специальных умений. У гонщиков, кроме традиционного нитро, будет тысяча и один вариант различных маскировок. "Арсенал" копов же куда любопытнее. Блюстители порядка смогут вызвать поддержку с воздуха в виде вертолета, запросить заграждение из нескольких [illegible]ашин, установить на пути преступника прокалывающие шины шипы, а в качестве [illegible]ого интересного выступит [illegible]роченная пушка, способна[illegible]вести из строя вспомогате[illegible]е системы авто соперника, [illegible]сле чего неудачливый беглец потеряет управление и врежется во что-либо. Ну и, наконец, истинные профи смогут просто выбить из нарушителя дух, вытолкнув его с трассы или — почти в буквальном смысле — забодать.

Все эти безумства будут перенесены в полностью открытый мир, так что как "мышка", так и "кошка" смогут сами выбирать себе маршрут. Ускользнуть от преследования в последний момент в подвернувшийся поворот, оставив копа с носом, или же в шкуре блюстителя порядка срезать и перекрыть путь нарушителю — все зависит только от вас и вашего знания местности. К слову, о местности. Светящиеся неоном мегаполисы ушли в прошлое — вместо городов мы покатаемся по длинным и широким магистралям, окруженным природными достопримечательностями. Леса, заснеженные вершины гор на фоне — красота!

Пейзажи — не единственное, чем захочется любоваться. Машины в Hot Pursuit, судя по доступным медиафайлам, будут не просто красивые, а очень красивые. К тому же от дешевых японских легковушек и других автомобилей эконом-класса девелоперы наконец-то избавились — вместо четырехколесного хлама по виртуальным магистралям будут рассекать жеребцы уровня какой-нибудь Lamborghini Murcielago. Однако самое главное, что, несмотря на тотальную смену технологии, визуально новая Hot Pursuit идеально моделирует атмосферу предыдущих игр с тем же заголовком: яркие, сочные цвета и оттенки — давние фанаты должны остаться довольны.

Биться машины, правда, будут крайне неохотно, зато разработчики добавят в игру красочные сцены крушений. Так, вылетев с трассы, вы увидите зрелищную вставку, в которой дорогущий суперкар, кувыркаясь, превратится в груду металла, предварительно осыпав все вокруг дождем из запчастей. Да что там говорить, достаточно глянуть в графу "Разработчик" — и все сразу станет понятно. Правда, от создателей Burnout все-таки можно было ожидать и большего.

Новая Hot Pursuit — это, как и много лет назад, блестящие авто, красивейшие пейзажи, грамотно устроенные погони с копами плюс обновленные технологии. А что еще нужно для счастья? Тем более что нам кажется, что Criterion Games как минимум не оплошают.

Алексей Пилипчук



АНОНС

Shank

Олдскул и круто

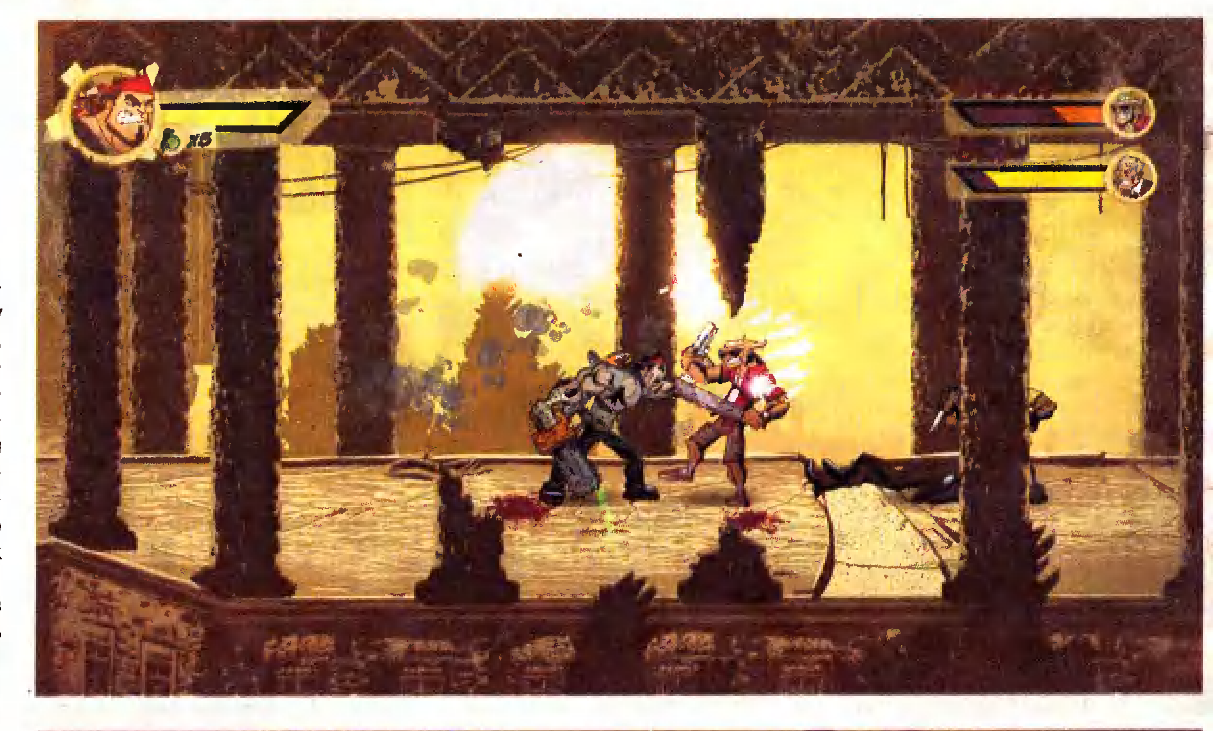
Жанр: *beat'em up*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Klei Entertainment*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *The Dishwasher: Dead Samurai, Matt Hazard: Blood Bath and Beyond*
Дата выхода: *август 2010 года*
Официальный сайт игры: *www.shankgame.com*

Новая тенденция более чем заметна: на волне роста популярности игр от независимых разработчиков на "кустарные" компании начали обращать внимание издатели первой величины. А что, много денег те не просят, вмешиваться в их работу не очень-то и стоит, прибыли от продаж даже по системе "заплати, сколько не жалко" вполне впечатляющие. Спонсировать самоучек сперва стали Microsoft, теперь к этому делу подключились и Electronic Arts.

Взгляните на превью L.A. Noire где-то поблизости — и вы поймете, о чем речь. Интеллектуальная полноценность, все дела. Черная "популярность" грайндхауса пришлась на шестидесятые-семидесятые годы прошлого века — именно тогда в одноименных кинотеатрах запускались в прокат фильмы категории "B", хотя свой путь они начинали еще в тридцатых. Снятые за несколько тысяч долларов, переполненные условностями и кое-где комичные, такие работы по-своему стимулировали развитие американского авторского кино. Бульварные фильмы. Они никогда не были действительно популярными. Их удел — культовый статус. И недаром режиссерами этих картин — Роджером Корманом, Эдом Вудом, Фредом Сирсом — восхищаются Тарантино, Родригес, Бертон. И сейчас это не обязательно дешевые фильмы. Кино может быть снято за миллионы, но эстетически оставаться фильмом категории "B". Похоть, трэш, дешевая пленка, условные декорации, гротескные спецэффекты — вот эстетика такого кино. Эстетика, придавшая кинетическую энергию стилистической пуле. Это или нравится, или нет. И сейчас это же пришло в видеоигры: серия No More Heroes, Wet, The Dishwasher... Мало. Пока что очень мало. Даже если прибавить Shank.

Шенк — это главный герой, главный герой — это вы. В роли накаченного мужика со зверским выражением лица и в красной бандане, цель которого проста и ясна — драть задницы и жевать жвачку. Сюжеты смываются в унитазы, смыслы не важны, а все, что есть — это путь вперед и толпы каких-то засранцев. С последними разговор короткий: очередь из пулемета, бейсбольной битой по зубам, бензопилой по горлу, пасть порвать — и дальше, вперед, к новым смертоубийствам. Главное, чтобы красиво.

Никаких новых идей в Shank не будет. Разработчики с головой уходят в пучины создания первородного грайндхаус-экшена, и у них просто нет времени, желания, да и причин придумывать оригинальные ходы и прочие заигрывания со временем и пространством. Все линейно и просто: бей противников в зубы — и будет тебе счастье. Кто-то говорил, что эстетизация насилия имеет много общего с ретро-геймингом? Как любой динозавровый beat'em up, Shank предельно откровенен в своей главной идее — сеять смерть, причем сеять ее красиво. Без расцветающих взрывов навороченных спецэффектов, а с маниакальным рвением среднестатистического бесславного маргинального ублюдка. Потому что это должно быть весело. И должно быть красиво.



Однажды в Мексике — и на заднем плане мелькают пейзажи городов в стиле "латино" и жарких прерий. Яркие, контрастные цвета замрут за момент до того, как начнут резать глаза. Если бы Роберт Родригес режиссировал комикс, то он, комикс, выглядел бы именно так. Здоровенные мексиканцы бандитской наружности скалят зубы и перекатывают за щеками желваки. Все отлично прорисованные, несколько карикатурные, а кетчуп брызжет литрами, смешиваясь с потрохами и оторванными конечностями. Это тот самый рисованный стиль, нарочито несерьезный и самую малость гротескный, когда насилие выглядит только из-за него красиво, но при этом не очень-то выглядит насилием. На минувшей Independent Games Festival игра попала в число номинантов на награду "За лучший визуальный стиль", и это было оправданно, заслуженно. Лишь бы с релизом не обнаружилось, что фантазии дизайнеров не хватило на всю игру.



Эстетическая красота каждого убийства — не только в мясе, крови и расчлененке. Это не кино — и убивать красиво должно быть позволено именно нам, и указки режиссеров тут не нужны. Честью и гордостью Shank обещает стать его боевая система. Как все гениальное, она вроде бы проста, как двадцать пять центов. Великое многообразие оружия, начиная от рук-ног-головы и каноничной бензопилы и заканчивая парой револьверов, гранатами и не менее каноничным дробовиком. И все это будет спаяно в единое целое: каждое оружие подвешено на отдельную клавишу, поэтому дело выкручивания любых зубодробительных комбинаций остается за вами. Да, придется развлекать себя самим. Но когда на несколько секунд будет позволено в прыжке располосовать пару плохих парней бензопилой, резко переключиться на обрез и всадить в лицо перекаченному гиганту заряд дроби, развернуться и перерезать пару глоток ротвейлерам и тут же, скрестив руки с пистолетами в стиле Рокко из The Boondock Saints, прострелить несколько пустых голов — дьявол дери Тарантино, да это же будет очень круто. Для тех, кто в теме, конечно же.

И так раз за разом, минута за минутой и до самого конца. По идее, и при самом худшем исходе не особо-то может наскучить, но разнообразие все-таки не помешает. Обеспечить его вполне может редкий элемент платформинга, когда Шенк перебирается по стенам, орудует ножами, банально втыкая их в стены, а при неудаче летит вниз. И к черту волчьи ямы: это не достаточно брутально, это не грайнд. На растерзание к ораве псов, в жерло шестеренок какой-то там машины а-ля мясорубка — и кишки, кровь, конечности. Умирать надо тоже красиво — смотрим серию Karoshi.



И все. Shank — это игра, где придется убивать, убивать, убивать, делая это красиво. Мода на игры с ретро-начинкой и одиозным стилем возвращается, пусть единичными случаями, но все же. Все, что намешано на крови и насилии, но главное — это красиво. По затертым до дыр правилам, но кого будут интересовать правила, если будет действительно олдскул и круто. Границы условны. И пусть говорят, что сейчас это никому не интересно — о'кей, чуваки, бензопила.

Если по-честному, то Klei Entertainment должны были прославиться еще после выхода своей первой игры — яркой и занимательной логической аркады Eets: Hunger. It's Emotional. Но тогда, в 2006-ом году, World of Goo еще не взлетел на вершины популярности, отхватив у маститых монополистов пару пирогов, еще никто не носился с indie-играми, как с писаной торбой. Ну что же, разработчики возьмут заслуженное с Shank. Во всяком случае, мы на это надеемся, а их же дело заключается в создании по крайней мере развеселого beat'em up в грайнхаус-стиле. А большего никто и не ждет.

Слава Кунцевич

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 17 061 экз. Подписано в печать 7.07.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 3195.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12